

Herní manuál

WhiteHorse

Obsah

4. ZÁKLADY HRY 16
4.3 Přehled hry 16
4.3.2 Koncepty hry 16
4.3.2 Hlavní fáze kola 16
4.3.4 Uživatelské informace 17
4.3.5 Změna stavu jednotky 17
4.3.6 Mapa 18
4.3.7 Mapové módy a zobrazení 19
4.3.9 Letecké jednotky 20
4.3.10 Pozemní jednotky 21
4.3.11 Zásoby a sklady 22
4.3.12 Administrativní body 23
4.3.13 Ukončení fáze nebo kola 24
4.4.1 Základní principy 24
4.4.2 Používání záložek menu 25
4.4.3 Změna zobrazení mapy 26
4.4.4 Okno bojového rozlišení 28
4.5 Úvod do fáze leteckého plánování 29
4.5.1 Účel letecké války 29
4.5.2 Pochopení leteckých jednotek 29
4.5.3 Letecká velitelství (HQ) 30
4.5.4 Letecké operační skupiny (AOG) 30
4.5.5 Typy leteckých rozkazů (Air Directives - AD) 31
4.5.6 Vytvoření leteckých rozkazů (AD) 32
4.5.7 Provádění leteckých rozkazů 32
4.5.8 Letecké základny 32
4.6 Řízení letecké války 34
4.6.1 Letecká asistence AI (AI Air Assistance) 34
4.6.2 Přidělení leteckých operačních skupin (AOG) pozemním velitelstvím (HQ) 34
4.6.3 Přidělení leteckých jednotek AOG 35
4.6.4 Postoje a asistence AI 35
4.6.5 Přeskupení leteckých jednotek 36
4.6.6 Ruční ovládání 37
4.7 Pochopení pozemních jednotek 38
4.7.1 Struktura jednotky 38
4.7.2 Typy jednotek 39
4.7.3 Budování a dělení jednotek 40
4.7.4 Velitelství a velení 40
4.7.5 Informace o vztahu mezi jednotkami 41
4.7.6 Výběr a přesun jednotek 42
4.7.7 Informace o jednotce 43
4.7.8 Režimy jednotky 44
4.7.9 Opětovné přiřazení podpůrných jednotek 44
4.8 Základní pohyb a boj 48
4.8.1 Základy pohybu 48
4.8.2 Boj 51
4.8.3 Další faktory, které ovlivňují boj 53
4.8.4 Interpretace výsledku boje 54
4.8.5 Možné výsledky boje 55
4.8.6 Zvláštní pravidla 1. tahu 55
4.9 Úvod do invazí a výsadkových operací 57
4.10 Úvod do logistiky 57
4.10.1 Výroba 58
4.10.2 Typy skladů 59
4.10.3 Stavění skladů 60
4.10.4 Nastavení priorit pro sklady 60

4.10.5 Úložná kapacita skladu....60
4.10.6 Distribuce nákladů....61
4.10.7 Využití železnice....62
4.10.8 Možnosti opravy kolejnic....62
4.10.9 Priorita skladu a dchopnost zásobování....63
4.10.10 Priorita skladu a pohyb nákladu....63
4.10.11 Nástroje pro ovlivnění rozdělení zásob mezi sklady....63
4.10.12. Priorita velitelství a způsobilost pro zásobování....64
4.10.13 Zásobování jednotky....64
4.10.14 Zlepšení šancí na získání náhrad a zásob....65
4.10.15 Strategický pohyb a železniční kapacita pro zásobování....65
4.10.16 Letecké zásobování....65
4.10.17 Zobrazení informací o logistickém systému....65
4.11 Změny ve vaší armádě....67
4.11.1 Posily....67
4.11.2 Náhrady....67
4.11.3 Změny armády po startu hry....68
4.11.4 Budování sovětského bojového sboru....68
4.11.5 Budování nových jednotek (bojových a podpůrných)....69
4.11.6 Elitní jednotky....69
4.11.7 Aktualizace leteckých jednotek....70
4.12 Počasí....71
4.12.1 Základní systém....71
4.12.2 Zvláštní zimní pravidla....72
4.13 Správa velitelů a velitelství....73
4.13.1 Velitelé....73
4.13.2 Velitelství (HQ)....75
4.13.3 Útočná velitelství....76
4.14 Boxy bojiště....77
4.14.1 Státní rezerva....77
4.14.2 Jiné boxy bojiště....77
4.15 Události....77
4.16 Vítězné body (Victory Points - VP)....78
4.16.1 Vítězné body v krátkých scénářích....78
4.16.2 Vítězné body ve scénářích kampaně....79
4.16.3 Podmínky vítězství pro scénáře kampaně....80
4.17 Použití velitelské zprávy....81
4.18 Protokol událostí a metriky....81
4.19 Spuštění úvodního scénáře....83
4.19.1 Nastavení scénáře....83
4.19.2 Použití asistence AI pro leteckou válku....88
4.20 Spuštění pozemní fáze....91
4.20.1 Správa....91
4.20.2 Příprava prvních tahů....95
4.21 Sovětský první tah....100
4.21.2 Útok pro dokončení obklíčení....103
4.21.3 Závěrečné tahy....105
4.21.4 Odpověď AI....106
4.22 2. a 3. kolo....106
4.23 Dokončení scénáře....113
4.23.1 Jiné scénáře....114
4.23.2 Herní kampaně....114
5. SEKVENCE HRY....115
5.1 Základní sekvence hry....115
5.1.1 Obecná pravidla....115
5.2 Přehled tahu hry....115
5.3 Shrnutí logistiky a fáze provádění leteckých operací....116
5.3.1 Fáze logistiky....116

5.3.2 Fáze provádění leteckých operací....116
5.4 Shrnutí leteckého plánování a pozemních fází....116
6. UŽIVATELSKÉ ROZHRANÍ....117
6.1 Obecné konvence....117
6.1.1 Box a tlačítka na horním panelu....117
6.1.2 Zobrazení na mapě....118
6.1.3 Záložky, funkční klávesy a klávesové zkratky....118
6.1.4 Informační obrazovky....119
6.2 Horní panel....119
6.2.1 Titulková lišta....120
6.2.2 Druhý řádek....120
6.2.3 Třetí řádek....121
6.2.4 Čtvrtý řádek....123
6.3 Možnosti využití pravé myši....127
6.3.1 Akce, které můžete provádět....127
6.3.2 Informace, které máte k dispozici....129
6.4 PopUp informace o hexu....130
6.4.1 Základní informace (vždy zobrazené)....130
6.4.2 Informace, závisející na hexu....131
6.4.3 Když je v hexu jednotka....132
6.4.4 Informace o aktivitách hráče....133
6.4.5 Vliv válečné mlhy (Fog of War)....133
6.4.6 Informace, závislé na vybraném režimu....133
6.4.7 Zobrazení letecké základny....134
6.4.8 Letecká operační skupina a zobrazení leteckého velitelství....136
6.5 Informace o žetonech....138
6.5.1. Zobrazení žetonu....138
6.5.2 Velitelské jednotky a odkaz na velení....139
6.5.3 Režimy jednotek....140
6.5.4 Informace, zobrazené na boxu bojové jednotky....140
6.5.5 Informace, zobrazené na liště letecké základny....141
6.5.6 Informace zobrazené na liště jednotky pozemního velitelství (HQ)....141
6.5.7 Informace zobrazené na krabicích jednotky Air HQ....142
6.5.8 Informace, zobrazené na liště námořních velitelství....143
6.5.9 Informace, zobrazené na liště velitelství (HQ) pro železniční opravárenské jednotky....143
6.5.10 Výběr jednotek z více hexů....143
6.5.11 Zobrazení soft faktorů....144
6.6 Změna módů mapy a jejich vliv na zobrazení....144
6.6.1 Zobrazit bitvy (Show Battles)....144
6.6.2 Zobrazit poškození železnice (Show Rail Damage)....144
6.7 Změna žetonu....145
6.8 Interpretace informací v oblasti hlavní mapy....145
6.8.1 Úroveň zoomu....145
6.8.2 Informace související s bojem....145
6.8.3 Zobrazení leteckých rozkazů na mapě....146
6.8.4 Zobrazení leteckých operačních skupin (AOG) na mapě....148
6.8.5 Vybraný hex a barva ohraničení jednotek....149
6.8.6 Trasa pohybu....151
6.8.7 Továrny....152
6.8.8 Průzkum a zákaz....152
6.8.9 Zobrazení mapy během provádění letecké fáze....154
6.9 Logistika....155
6.9.1 Karta Informace o logistikce....155
6.9.2 Zásobovací síť (klávesová zkratka '8')....157
6.9.3 Zobrazení priority zásobování na mapě....158
6.9.4 Další informace....159
6.10 Boxy bojišť....159
6.11 Box pro přeskok....161

6.12 WITEpedia....161
7. MAPA A TERÉN....162
7.1 Oblast mapy....162
7.2 Terén....163
7.2.1 Typy terénních hexů....163
7.2.2 Vlastnosti terénu....163
7.2.3 Neprostupný terén....164
7.2.4 Města....165
7.2.5 Železnice....165
7.2.6 Silnice....166
7.2.7 Regiony....166
7.3 Ovládání hexů....167
7.3.1 Různé formy ovládání hexů....167
7.3.2 Vliv hexů ovládaných nepřítelem....167
7.3.3 Konverze izolovaných hexů....167
7.3.4 Obsazení jednotky letecké základny....167
7.3.5 Ovládání hexů trajektů....168
7.3.6 Ovládání hexů oceánu a mořské vody....168
7.4 Zóny kontroly....168
7.4.1 Vliv na nepřátelský pohyb....168
7.4.2 Vliv na trasy zásobování a přidělování jednotek bojové podpory....169
7.4.3 Konverze nepřátelsk ovládaných hexů....169
8. METEOROLOGICKÝ SYSTÉM....170
8.1 Generování povětrnostních podmínek....170
8.1.1 Klimatické zóny a převládající povětrnostní podmínky....170
8.1.2 Předpovědi počasí....171
8.1.3 Vlhkost a hladina vody....172
8.1.4 Změna sněhových podmínek....172
8.2 Odhad povětrnostních podmínek....172
8.3 Zobrazení počasí a grafika....173
8.4 Vliv povětrnostních podmínek na letecký provoz....173
8.5 Vliv počasí na pozemní operace....174
8.5.1 Vliv na silniční systém....174
8.5.2 Vliv počasí na pohyb a boj....174
8.5.3 Hladiny ledu a zamrzlá jezera a řeky....174
8.5.4 Zásobování při zamrzlém Ladožském jezeru a Azovském moři....175
8.6 Zvláštní zimní pravidla....176
8.6.1 První (drsná) zimní pravidla....176
8.6.2 Pravidla mírné zimy....176
9. ADMINISTRATIVNÍ BODY....177
9.1 Získávání administrativních bodů....177
9.2 Výdaje za administrativní body....177
10. FOG OF WAR (FOW) A ÚROVEŇ DETEKCE NEPŘÁTELSKÉ JEDNOTKY (DL)....179
10.1 Vypnutí Fog of War....179
10.1.1 Vypnutá válečná mlha a detekce jednotek....179
10.1.1 Pohyb válečné mlhy....179
10.2 Úroveň detekce (DL)....180
10.2.1 Změny úrovní detekce....180
10.2.2 Úroveň detekce a boj....181
10.2.3 Zvýšení úrovní detekce pomocí leteckého průzkumu....181
10.2.4 Vliv strategických leteckých průzkumných misí....182
10.2.5 Průzkumné mise a další letecké mise....182
10.2.6 Úroveň detekce a námořní mise....182
10.2.7 Vliv různých úrovní detekce....182
10.2.8 Válečná mlha a pohyb AI....183
10.2.9 Válečná mlha a poškození či použití železnice....183
11. SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRVNÍHO KOLA....184
11.1 Letecký boj....184

11.2 Pozemní pohyb Osy....184
11.2.1 Omezení....184
11.2.2 Pravidla pohybu....184
11.2.3 Snížené náklady na zóny kontroly....185
11.2.4 Zpoždění boje....185
11.2.5 Odemčení sovětské jižní fronty....185
11.3 Pravidla pro Sovětský svaz....186
11.3.1 Omezení pozemního pohybu....186
11.3.2 Aktivace rezerv....186
11.3.3 Určení počáteční morálky a zkušeností sovětských jednotek....186
11.3.4 Stanovení počátečního poškození sovětských pozemních prvků....188
11.3.5 Letecké zásobování....188
11.4 Poškození železnice v pobaltském regionu....188
12. STÁT A MORÁLKA JEDNOTEK....189
12.1 Inerakce jednotkové morálky a státní morálky....189
12.1.1 Nově postavené a přestavěné jednotky....189
12.1.2 Elitní jednotky....189
12.1.3 Německé formace Luftwaffe....190
12.1.4 Přizpůsobení morálky jednotky státní morálce....190
12.1.5 Další změny morálky jednotky....190
12.2 Nastavení státní morálky nad nebo pod 100....190
12.3 Zkušenost....191
12.3.1 Zkušenosti pozemních prvků....191
12.3.2 Zkušenost jednotek letecké skupiny....193
13. BOXY BOJIŠŤ A SYSTÉM UDÁLOSTÍ....194
13.1 Boxy bojišť....194
13.1.1 Seznam boxů bojišť a jejich interakce....194
13.1.2 Přístup k boxům bojišť....195
13.1.3 Přesun jednotek do a z boxů bojišť....196
13.1.4 Zničené jednotky a státní rezerva....196
13.1.5 Interakce mezi boxy bojišť a herní mapou....196
13.1.6 Automatická správa boxů bojišť....196
13.1.7 Úprava morálky v boxech bojiště....197
13.2 Přesuny z boxu státní rezervy....197
13.2.1 Přesun pozemních jednotek do a ze státní rezervy....197
13.2.2 Přesun leteckých jednotek do a ze státní rezervy....198
13.2.3 Změna stavu jednotky v boxu rezervy....198
13.3 Aktivní boxy bojiště....198
13.3.1 Intenzita boje v boxech bojiště....198
13.3.2 Požadovaná síla v každém boxu bojiště....200
13.3.3 Správa jednotek v nerezevních boxech....200
13.3.4 Rozšířené ovládání boxu hráčem (Enhanced Player Theatre Box Control)....201
13.3.5 Omezení jednotek s datem stažení....201
13.3.6 Omezení alokací pro některé boxy bojiště....201
13.3.7 Rozpuštění jednotek v boxech bojišť....202
13.4 Partyzánské válečné boxy bojiště....202
13.4.1 Balkán....202
13.4.2 Sovětský svaz....202
13.5 Události....203
14. MENŠÍ SPOJENCI....204
14.1 Nastavení hry a státní morálka spojeneckých států Osy....204
14.2 Omezení pohybu u spojeneckých států Osy....204
14.3. Kapitulace spojeneckých států Osy....205
14.3.1 Itálie....205
14.3.2 Finsko....205
14.3.3 Rumunsko....205
14.3.4 Maďarsko....206
14.3.5 Slovensko....206

14.3.6 Bulharsko....206
14.4 Sovětské spojenecké síly....207
15. VELITELÉ....208
15.1 Hodnost velitele....208
15.2 Velitelská omezení....208
15.3 Hodnocení velitele....208
15.3.1 Politické hodnocení....209
15.3.2 Hodnocení morálky....209
15.3.3 Hodnocení iniciativy....209
15.3.4 Administrativní hodnocení....209
15.3.5 Bojová hodnocení....209
15.4 Změny v hodnocení velitele....209
15.5. Kontroly hodnocení velitele....210
15.5.1 Postup kontroly hodnocení velitele....210
15.5.2 Hodnocení vůdce a šance projít kontrolou....210
15.5.3 Kontroly hodnocení řetězce velení....211
15.5.4 Modifikátor dosahu velení....214
15.5.5 Výjimky rozsahu velitelství pro kontroly velitelů....215
15.5.6 Hodnocení velitele a reorganizace velení....215
15.6 Povýšení a odvolání velitele....215
15.6.1 Povýšení....215
15.6.2 Odvolání a výměna....215
15.7 Kredit pro výhru a prohru v bitvě....217
15.8 Smrt velitele....218
16. LETECKÉ JEDNOTKY A STRUKTURA VELENÍ....219
16.1 Nástin základních pojmů....219
16.1.1 Automatizace....219
16.1.2 Piloti, letadla a další jednotky letecké skupiny....219
16.1.3 Struktura velení....220
16.1.4 Letecké rozkazy....220
16.2 Struktura leteckého velení....220
16.2.1 Letecká velitelství....220
16.2.2 Jednotky leteckých operačních skupin (AOG) a letecká velitelství....220
16.2.3 Letecké základny a letecká velitelství....220
16.2.4 Boxy bojišť....221
16.3 Letecké operační skupiny (AOG)....221
16.3.1 Ruční a automatické ovládání AOG (AI Assist)....221
16.3.2 Letecké operační skupiny (AOG) a typy leteckých jednotek....222
16.3.3 Rozpuštění a převod AOG....223
16.3.4 Sovětské gardové letecké oerační skupiny (AOG) a letecké skupiny (AG)....223
16.3.5 Letecké operační skupiny (AOG) spojenců Osy....223
16.4 Jednotky letecké skupiny....223
16.4.1 Stav jednotky Letecké skupny (Air Group -AG)....223
16.4.2 Stíhací bombardéry....224
16.4.3 Stav letadla....225
16.4.4 Nastavení mise pro leteckou skupinu....225
16.4.5 Výzbroj a palivo jednotek letecké skupiny....226
16.4.6 Letecký profil a typy jednotek letecké skupiny....227
16.4.7 Typy jednotek leteckých skupin Osy....228
16.4.8 Typy jednotek sovětské letecké skupiny....229
16.4.9 Názvy jednotek leteckých skupin....229
16.4.10 Rozpuštění skupin leteckých jednotek....230
16.4.11 Vytvoření nových jednotek skupin leteckých....231
16.4.12 Vyčerpané letecké jednotky....231
16.5 Upgradování a výměna letadel....231
16.5.1 Letecké profily a omezení upgradu....232
16.5.3 Ruční nastavení....233
16.5.4 Přidělení starších typů letadel....233

16.6 Letecké základny....233
16.6.1 Zobrazení leteckých základen na mapě....235
16.6.2 Tabulka vybavení (TOE) letecké základny....236
16.6.3 Budování a rozšiřování jednotek letecké základny....237
16.6.4 Asistence a stavba nebo rozšíření letecké základny....237
16.6.5 Priorita zásobování letecké základny....237
16.6.6 Kapacita letecké základny....238
16.6.7 Velikost základny a špatné povětrnostní podmínky....238
16.6.8 Obsazení letecké základny....238
16.6.9 Zmrazené letecké základny....238
16.6.10 Přiřazení leteckých jednotek k základnám....239
16.7 Piloti....239
16.7.1 Přiřazení pilotů k jednotkám letecké skupiny na mapě....240
16.7.2 Úroveň zkušenosti nových pilotů....240
16.7.3 Piloti a státní rezerva....240
16.7.4 Výcvik pilota....241
16.7.5 Pilotní specializace....241
16.8 Protiletadlové jednotky....241
16.8.1 Německé protiletadlové jednotky....241
16.8.2 Sovětské protiletadlové jednotky....242
17. AUTOMATICKÉ A MANUÁLNÍ ŘÍZENÍ LETECKÉ VÁLKY....243
17.1 Použití možností automatizace....243
17.1.1 Automatický systém letecké asistence AI....243
17.1.2 Asistence AI v jiných případech....244
17.1.3 Asistence AI a nastavení letecké doktríny....244
17.1.4 Použití asistence AI k přesunu a řízení vašich leteckých operačních skupin (AOG)....244
17.1.5 Rozdíly mezi možnostmi AOG Sovětů a Osy....246
17.1.6 Nastavení postoje AOG a jeho účinky....247
17.1.7 Omezení přidělení leteckých operačních skupin (AOG)....248
17.1.8 Letecké operační skupiny (AOG) a doprava....248
17.1.9 Přesun vyčerpaných leteckých skupin do rezervy....248
17.1.10 Převod jednotek letecké operační skupiny....249
17.1.11 Vytváření námořních leteckých hlídek....249
17.2 Příklady použití asistence AI....249
17.2.1 Postoj retreat a advance....249
17.2.2 Specializovaná podpora....250
17.2.3 Přísun leteckých jednotek z rezervy....250
17.2.4 Relativní priorita....250
17.2.5 Spuštění opětovného rozmístění a přerozdělení....250
17.3 Ruční ovládání....251
17.3.1 Ruční přiřazování skupin leteckých jednotek z rezervy....251
17.3.2 Odesílání leteckých skupin do rezervy....253
17.3.3 Maximální počet leteckých jednotek pro každou leteckou operační skupinu (AOG)....254
17.3.4 Ruční pohyb leteckými operačními skupinami....254
17.3.5 Vytváření nových leteckých operačních skupin (AOG)....256
17.4 Ruční nastavení leteckých rozkazů....257
17.4.1 Ruční možnosti pro nastavení leteckých rozkazů....257
17.4.2 Přiřazení jednotek leteckých skupin (AG) k leteckým rozkazům (AD)....260
17.4.3 Změna stávajících leteckých rozkazů (AD)....265
17.4.4 Letecká doktrína....266
17.4.5 Ruční nastavení trasy letu....267
17.4.6 Ruční rušení a pozastavení leteckých rozkazů....267
17.4.7 Souhrn uživatelského rozhraní letecké války....267
18. PROVÁDĚNÍ LETECKÝCH MISÍ....268
18.1 Typy leteckých rozkazů....268
18.1.1 přehled....268
18.1.2 Priorita cíle....268
18.1.3 Pozemní podpora....268

18.1.4 Pozemní útok....269
18.1.5 Strategické bombardování (Bomb City)....271
18.1.6 Letecký průzkum....271
18.1.7 Vzdušná převaha (Air Superiority)....272
18.1.8 Námořní hlídka a námořní zákaz....272
18.1.9 Letecká doprava....273
18.1.10 Automatické zachycení....273
18.1.11 Interakce mezi různými leteckými rozkazy....274
18.2 Náklad letadla....274
18.2.1 Automatický výběr....275
18.2.2 Ruční výběr....276
18.3 Provádění leteckých misí....276
18.3.1 Velitelské kontroly....277
18.3.2 Odlétané míle....277
18.3.3 Mise, % eskorty a % nutné k letu....277
18.3.4 Ztráta a obnova morálky....278
18.3.5 Získávání a ztráta zkušenosti....278
18.3.6 Únava a poškození letadla....278
18.3.7 Oslabení....278
18.3.8 Vliv počasí....278
18.3.9 Denní a noční mise....279
18.3.10 Spolehlivost letadel (Reliability)....279
18.3.11 Provozní ztráty....280
18.4 Grafické zobrazení leteckých misí....280
18.5 Boxy bojiště....282
19. LETECKÝ BOJ....283
19.1 Sekvence letecké mise....283
19.1.1 Obecný přehled....283
19.1.2 Interakce vzdušné převahy (AS) a dalších leteckých misí....283
19.2 Vzdušný boj....284
19.2.1 Piloti....284
19.2.2 Letadla....285
19.2.3 Zbraňové systémy....285
19.3 Protiletadlový obranný boj....285
19.3.1 Protiletadlová palba na cestě k cíli....285
19.3.2 Účinky výšky a protiletadlová palba....286
19.3.3 Barážové balóny....286
19.3.4 Protiletadlová palba a bojové zprávy....286
19.3.5 Protiletadlová palba a mise pozemní podpory....286
19.4 Boj vzduch - země....286
19.4.1 Zbraňové systémy....287
19.4.2 Posádka letadla....287
19.4.3 Počasí, nadmořská výška a protiletadlová palba....287
19.4.4 Terén....287
19.4.5 Typ a zbraňový systém letecké mise....287
19.4.6 Poškození pozemních prvků....288
19.5 Ztráty....288
19.5.1 Ztráty posádek letadel....288
19.5.2 Provozní ztráty....288
19.6 Určení výhry a prohry u leteckých misí....288
20. OPEVNĚNÍ....289
20.1 Úrovně opevnění....289
20.2 Stavba úrovně opevnění....289
20.2.1 Stavební hodnoty jednotky....289
20.2.2 Stavební hodnota podpůrné jednotky....290
20.2.3 Pomoc civilního obyvatelstva....291
20.2.4 Stavební body....292
20.2.5 Cena opevnění v zásobách....292

20.3 Limity opevnění, rozklad a zničení....293
20.3.2 Rozklad opevnění....293
20.4 Opevnění a boj....294
20.4.1 Dělostřelectvo a úrovně opevnění....294
20.4.2 Úroveň opevnění a poškození AFV....294
20.4.3 Snížení úrovně opevnění v boji....295
20.5 Opevněné jednotky....295
20.5.1 Vytvoření opevněné jednotky....295
20.5.2 Tabulka vybavění (TOE) pro opevněné jednotky....296
20.5.3 Platná umístění opevněné jednotky....296
20.5.4 Rozpuštění opevněných jednotek....296
20.6 Městské pevnosti....297
20.6.1 Vytvoření městské pevnosti....297
20.6.2 Účinek....298
20.6.3 Vstup a výstup....299
20.6.4 Městské pevnosti a opevněné jednotky....299
21. POZEMNÍ JEDNOTKY....300
21.1 Typy pozemních jednotek....300
21.2 Pozemní prvky a tabulka vybavení (TOE)....301
21.2.1 Pozemní prvky....301
21.2.2 Podpůrné jednotky....302
21.2.3 Vliv podpůrných jednotek na výkon jednotky....304
21.2.4 Hiwis....304
21.2.5 Tabulka vybavení (TOE)....304
21.2.6 Upgrade tabulky vybavení (TOE)....307
21.2.7 Upgrade – downgrade a výměna v pozemním prvku....308
21.2.8 Spolehlivost AFV a bojových vozidel....308
21.2.9 Přizpůsobení se změnám v tabulce vybavení (TOE)....309
21.3 Bojové jednotky (Combat Units - CU)....310
21.3.1 Typy bojových jednotek....310
21.3.2 Rozdělení a slučování bojových jednotek....310
21.4 Víceúčelové jednotky (Multi-Role Units - MRU)....312
21.5 Podpůrné jednotky (Support Units - SU)....313
21.5.1 Připojení podpůrných jednotek k bojovým jednotkám....313
21.5.2 Přidělení podpůrných jednotek velitelstvím....314
21.5.3 Připojení podpůrných jednotek k městům....315
21.5.4 Přesun podpůrných jednotek do a z boxů bojišť....316
21.5.5 Vyčerpané podpůrné jednotky....316
21.5.6 Automatické připojení podpůrných jednotek....316
21.5.7 Ruční připojení podpůrných jednotek....317
21.5.8 Ruční převod podpůrných jednotek....317
21.6 Stavební jednotky....318
21.6.1 Železniční opravárenské jednotky....318
21.6.2 Jiné stavební jednotky....319
21.7 Zmrazené jednotky....319
21.8 Statické bojové jednotky....319
21.8.1 Nastavení jednotek do statického režimu....319
21.8.2 Reaktivace statických bojových jednotek....320
21.9 Vyčerpané a nepřipravené jednotky....321
21.9.1 Vyčerpané jednotky....321
21.9.2 Nepřipravené jednotky....321
21.10 Rozpuštění a sloučení jednotek....321
21.10.1 Rozpuštění jednotek....321
21.10.2 Sloučení jednotek....322
21.11 Velitelství (HQ)....322
21.11.1 Typy velitelství (HQ)....322
21.11.2 Útočná velitelství....323
21.11.3 Velitelská kapacita velitelství (HQ)....324

21.11.4 Dosah velitelství....325
21.11.5 Bonusy za velení u některých typů velitelství....325
21.11.6 Velitelské body za bojové jednotky....325
21.11.7 Efektivita velitelství (HQ) a podpůrné jednotky (SU)....326
21.11.8 Konverze a upgrady velitelství....326
21.11.9 Přemístění velitelství....326
21.11.10 Přeřazení bojových jednotek mezi velitelstvími....327
21.12 Štosování....327
21.12.1 Standardní pravidla štosování....327
21.12.2 Zvláštní pravidla štosování (městské pevnosti)....327
22. POHYB POZEMNÍCH JEDNOTEK NA PEVNINĚ....328
22.1 Určení bodů taktického pohybu....329
22.1.1 Maximální počet bodů pohybu (MP)....329
22.1.2 Minimální body pohybu....329
22.1.3 Vliv nepřátelských útoků na pohybové body jednotky....330
22.1.4 Vliv změny logistické úrovně....331
22.1.5 Body pohybu pro letecky vysazené bojové jednotky....331
22.2 Náklady na taktický pohyb....331
22.2.1 Administrativní pohyb v zázemí....331
22.2.2 Únava, body bojové přípravy a pohyb....332
22.2.3 Vliv zákazu na taktický pohyb....332
22.2.4 Vliv nepřátelských zón kontroly....332
22.2.5 Dočasná motorizace....332
22.2.6 Specifická pohybová pravidla pro brigády a menší jednotky....334
22.2.8 Podrobné tabulky nákladů na pohyb....335
22.3 Provádění taktického pohybu (F1)....335
22.3.1 Pozemní pohyb....335
22.3.2 Umístění jednotky do rezervy....335
22.3.3 Provedení rychlého útoku....335
22.3.4 Provedení promyšleného útoku....336
22.3.5 Vynucený pohyb....336
22.4 Strategická železniční přeprava....337
22.4.1 Základní pravidla strategické železniční přepravy....337
22.4.2 Body strategického pohybu....337
22.4.3 Využití železniční tratě a penalizace strategických bodů pohybu (SMP)....338
22.4.4 Náklady na železniční dopravu v bodech strateickho pohybu (SMP)....338
22.4.5 Vliv letecké síly na strategickou železniční dopravu....339
22.4.6 Strategický pohyb pozemní jednotky na železnici (F2)....339
22.5 Letecká přeprava....339
22.5.1 Letecká přeprava nákladů....340
22.5.2 Letecká přeprava nemotorizovaných jednotek....342
22.5.3 Bojové jednotky pro letecký výsadek....343
22.6 Pohyb železničních opravářů....344
22.6.1 Automatická oprava železniční tratě....344
22.6.2 Ruční oprava železniční tratě....344
22.6.3 Pohyb velitelství (HQ) železniční opravárenské jednotky....345
22.6.4 Oprava železnice v obsazeném přístavu....345
23. POZEMNÍ BOJ....346
23.1 Bojová hodnota (Combat Value - CV)....346
23.1.1 Počáteční a upravené bojové hodnoty....347
23.1.2 Jednotky s nulovou bojovou hodnotou (CV)....348
23.2 Body bojové přípravy a boj....348
23.2.1 Získávání bodů bojové přípravy....348
23.2.2 Ztráta bodů bojové přípravy (CPP)....348
23.2.3 Vliv bodů bojobé přípravy....349
23.3 Bojové sekvence....349
23.4 Typy útoků....350
23.4.1 Rychlý útok....350

23.4.2 Průzkum bojem....350
23.4.3 Promyšlený útok....350
23.5 Opevnění a obranné modifikátory terénu....351
23.5.1 Opevnění....351
23.5.2 Terén....351
23.5.3 Intenzita boje v městských nebo přístavních hexech....352
23.6 Podpůrné jednotky v boji....352
23.6.1 Zapojení podpůrných jednotek....352
23.6.2 Zvláštní zapojení dělostřelectva obránce....353
23.6.3 Omezení sovětského dělostřelectva....353
23.7 Rezervní bojové jednotky....353
23.7.1 Zapojení rezervních jednotek....353
23.7.2 Zapojení rezerv a přiřazení velení....354
23.7.3 Omezení rezervního závazku z důvodu velikosti jednotky....354
23.7.4 Zvláštní pravidla obranných jednotek v rezervě....354
23.8 Obecná pravidla pozemního boje....355
23.8.1 Popis pozemního boje....355
23.8.2 Počáteční bojové hodnoty (CV)....356
23.8.3 Úprava bojové hodnoty (CV) pro pozemní boj....357
23.8.4 Vliv špatného počasí na bojovou hodnotu....358
23.8.6 Modifikace bojové hodnoty (CV) řetězce velení....359
23.8.7 Modifikace bojové hodnoty (CV) v průběhu boje....359
23.8.8 Omezení útoku nepřipravených jednotek....360
23.8.9 Útok přes řeku....360
23.8.10 Útok z trajektu....360
23.8.11 Bonus za předmostí....360
23.9 Výsadkové operace a boj....361
23.9.1 Jednotky, které lze vysadit....361
23.9.2 Boj při výsadku....361
23.9.3 Oslabení výsadku....361
23.9.4 Speciální letecký zákaz z výsadku....362
23.10 Výsledky boje a bojové ztráty....362
23.10.1 Účinky bojových výsledků....362
23.10.2 Bojové ztráty....363
23.10.3 Poškozené a narušené prvky....364
23.10.4 Vliv na morálku....364
23.11 Určení vítěze pozemního boje....364
23.12 Vliv výsledku ústupu obránce....364
23.12.1 Ústup o více než jeden hex....365
23.12.2 Priority ústupové cesty obránce....366
23.12.3 Účinky rozprášení....366
23.12.4 Účinky kapitulace....366
23.12.5 Účinky prchání....367
23.13 Přemístění....367
23.14 Specifická pravidla pro izolované jednotky....368
23.14.1 Izolované hexy....368
23.14.2 Izolované jednotky a sklady....368
23.14.3 Izolace a letecké zásobování....368
23.14.4 Penalizace bojové hodnoty izolované jednotky....369
23.14.5 Ústup izolovaných jednotek a výsledek jejich prchání....369
23.14.6 Přemístění iolované jednotky....369
23.15 Oslabení z ústupu....369
23.16 Obsazení města, skladu a letecké základny....369
24. NÁMOŘNÍ A OBOJŽIVELNÉ OPERACE....371
24.1 Přepravní lodě....371
24.2 Přístavy a sklady....372
24.2.1 Kapacita a poškození přístavu....372
24.2.2 Vnitrozemské přístavy....372

24.2.3 Zvláštní pravidla pro dočasné přístavy....373
24.3 Námořní přeprava pozemní jednotky....373
24.3.1 Body strategického pohybu a náklady na námořní přepravu....373
24.3.2 Interakce naloděných jednotek s nepřátelskými jednotkami....374
24.3.3 Námořní přeprava mezi boxy bojišť....374
24.4 Nákladní lodní doprava....374
24.5 Oslabení přepravních lodí a zákaz....375
24.5.1 Logistická fáze oslabení lodí....375
24.5.2 Námořní a letecký zákaz....375
24.6 Obojživelná námořní doprava....376
24.6.1 Obojživelné invaze....376
24.6.2 Obojživelná velitelství (HQ)....376
24.6.3 Počet lodí, připojených k obojživelným velitelstvím....377
24.6.4 Oslabení a poškození obojživelných velitelství....378
24.6.5 Pohyb jednotek v režimu námořní dopravy (F3)....378
24.7 Obojživelná invaze a útok....378
24.7.1 Příprava na obojživelné operace....378
24.7.2 Oslabení z obojživelné invaze....379
24.7.3 Obojživelné vylodění a útok....380
24.7.4 Udržení obrany za každou cenu....380
25. LOGISTIKA....381
25.1 Segment zásobování a náhrad....381
25.1.1 Segment zásobování a náhrad....382
25.1.2 Sekvence zásobování....382
25.1.3 Velitelské a podpůrné kontroly....383
25.1.4 Zásobování letecké základny....383
25.1.5 Doplnění zásob v boji....383
25.2 Zásobovací síť....384
25.2.1 Železniční síť....384
25.2.2 Přístavy a zásobovací síť....385
25.2.3 Státní zásobovací zdroje (NSS)....386
25.2.4 Ztráta státního zásobovacího zdroje (NSS) Osy....387
25.2.5 Maximální dosah....387
25.2.6 Vliv počasí....387
25.3 Náklad....387
25.3.1 Všeobecné zásoby....387
25.3.2 Munice....387
25.3.3 Palivo....388
25.4 Doprava nákladů po železnici....388
25.4.1 Kapacita železnice....388
25.4.2 Poškozená nádraží....389
25.4.3 Železniční transport a nákladní doprava....389
25.4.4 Priorita skladu a přidělení železniční nákladní dopravy....389
25.4.5 Pohyb nákladu po železnici mezi sklady....389
25.4.6 Železniční kapacita Osy....390
25.5 Doprava nákladu po silnici....390
25.5.1 Motorový zásobník....390
25.5.2 Nouzové použití vozidel přidělených jednotkám....391
25.5.3 Celkové opotřebení vozidla....391
25.5.4 Zásobování po silnici....391
25.5.5 Využití zásobování koňskými potahy....392
25.5.6 Penalizace silniční nákladní dopravy....392
25.6 Pohyb nákladní dopravy po moři....392
25.6.1 Dopravní zásobník....392
25.6.2 Priorita skladů a přidělování nákladů....392
25.6.3 Kapacita přístavu....393
25.6.4 Nákladní lodě a civilní ekonomika....393
25.7 Sklady....393

25.7.1 Typy skladů....396
25.7.2 Vytváření skladů....396
25.7.3 Automatické vytvoření skladu....397
25.7.4 Zrušení skladů....397
25.7.5 Obsazení skladů....397
25.7.6 Izolované sklady....398
25.7.7 Sklady a přidělení nákladních vozidel....398
25.7.8 Velitelství a sklady....398
25.7.9 Železniční opravárenské jednotky a sklady....399
25.8 Priorita zásobování jednotky....399
25.8.1 Zásobovací priorita dodávky a alokace maximálního zásobování....399
25.8.2 Nastavení a změny priority zásobování velitelství (HQ)....400
25.8.3 Vliv bodů bojové přípravy (CPP)....400
25.8.4 Priorita zásobování letecké základny....400
25.9 Stavy zásobování....401
25.9.1 Zásobené....401
25.9.2 Izolované....401
25.9.3 Izolace a letecké zásobování....402
25.9.4 Vliv nízkých úrovní zásob na jednotky....403
26. NÁHRADY....404
26.1 Příjem náhrad pozemních prvků....404
26.1.1 Přiřazení ztrát k tranzitu a zásobníku rezerv....404
26.1.2 Náhrady pozemních prvků a tabulka vybavení (TOE)....405
26.1.3 Dostupnost náhrad pozemních prvků....405
26.1.4 Omezení náhrad pozemních prvků AFV a ztráty vybavení....405
26.1.5 Nadbytečné podpůrné pozemní prvky jednotky....405
26.1.6 Náhradní pancéřové prapory....406
26.2 Náhrady letadel a pilotů....406
26.2.1 Náhrady letadel....406
26.2.2 Výměna pilota a posádky letadla....406
26.2.3 Priorita náhrad letecké skupiny....406
26.3 Režim Refit....407
26.3.1 Refit na mapě....407
26.3.2 Refit ve státní rezervě....408
27. POSILY A STAŽENÍ....409
27.1 Přijímání posil a vytváření nových jednotek....409
27.1.1 Umístění posil....409
27.1.2 Přidělení nákladních vozidel posilám....410
27.1.3 Vytváření jednotek opevněných zón....411
27.2 Výroba nových jednotek....411
27.2.1 Zničené sovětské jednotky, které se vracejí do hry....411
27.2.2 Přestavba bojových jednotek Osy....412
27.2.3 Posily....412
27.2.4 Výroba nových jednotek....412
27.2.5 Výroba sovětských leteckých jednotek....413
27.3 Vliv spojeneckých a sovětských zisků v Německu....413
27.4 Stažení jednotky....413
27.4.1 Normální pravidla....413
27.4.2 Rozšířené ovládání....414
27.5 Převody sovětských jednotek....414
27.5.1 Tankové a mechanizované divize....414
27.5.2 Jednotky milice....414
27.5.3 Plánovaná přejmenování nebo reorganizace....415
27.5.4 Převod střeleckých brigád na divize....415
27.5.5 Vytvoření bojového sboru....415
27.5.6 Vytvoření gardových jednotek....416
28. VÝROBA....417
28.1 Přehled....417

28.1.1 Souhrn poskytnutých informací....418
28.1.2 Downgrady a výměna vybavení....420
28.1.3 Sešrotování zastaralého vybavení....421
28.1.4 Omezení výroby....421
28.1.5 Export zařízení....422
28.1.6 Vliv poškození na výrobu....422
28.2 Obecný výrobní systém....422
28.2.1 Produkce zdrojů....423
28.2.2 Výroba a alokace těžkého průmyslu (zásoby)....424
28.2.3 Výroba výzbroje....424
28.2.4 Výroba syntetického paliva....426
28.2.5 Produkce ropy a paliv....426
28.2.6 Výroba a opravy vozidel....426
28.2.7 Námořní výroba....427
28.3 Výroba a migrace pracovních sil....427
28.3.1 Evakuace a migrace pracovní síly....427
28.3.2 Poškození a zničení továrny na pracovní sílu....428
28.3.3 Ztráty pracovní síly kvůli špatného zásobování....428
28.4 Výroba letadel, AFV a bojových vozidel....428
28.4.1 Výroba draků a podvozků vozidel....429
28.4.2 Nové typy letadel....430
28.4.3 Použití poškozeného zařízení....430
28.4.4 Rozšíření továrny na letadla, AFV a bojová vozidla a výrobní limity....431
28.4.5 Tovární výroba....431
28.5 Kapacita přístavu a nádraží....431
28.6 Obsazení, poškození a opravy továren....432
28.6.1 Obsazené továrny....432
28.6.2 Poškození továrny....432
28.6.3 Oprava továrny....432
28.6.4 Prioritní oprava továrny....433
28.6.5 Prioritní oprava továrny, přístavu a nádraží....433
28.7 Přemístění sovětské továrny....433
28.7.1 Ruční evakuace....434
28.7.2 Automatická evakuace....434
28.8 Výroba pro jiné fronty....435
29. PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ....436
29.1 Podmínky pro vítězství v kampani....436
29.1.1 Klíčové koncepty....436
29.1.2 Podrobná pravidla....437
29.1.3 Jak získat informace....437
29.1.4 Podmínky vítězství....438
29.2 Podmínky vítězství scénářů mimo kampaň....439
33. PŘÍLOHA D – VYSVĚTLENÍ TERMÍNŮ A ZKRATEK....441
34. PŘÍLOHA E - OZNAČENÍ A BOJOVÁ HODNOTA JEDNOTEK....442
34.1 Velikost jednotek....442
34.2 Typy a symboly jednotek....442
34.3 Barvy jednotek....443
39. PŘÍLOHA J – KLÁVESOVÉ ZKRATKY....444

4. ZÁKLADY HRY

4.3 Přehled hry

Tato část se zabývá všemi základními koncepty WiTE2. Na minimální úrovni byste na konci této části měli mít představu, jak je hra navržena tak, aby se dala hrát, a zvládnout jeden nebo dva tahy experimentální hry.

4.3.2 Koncepty hry

Combat Value (CV - bojová hodnota) je bojová hodnota jednotky (23.1). Je to důležitá informace o nahromaděné bojové síle jednotky. Může však být modifikována velením, terénem, zásobami a alokací podpůrných jednotek. U nepřátelských jednotek může být kvůli válečné mlze zavádějící (10.2). Je to tedy v nejlepším případě hrubý odhad pro efektivní boj. Pokud má na konci bitvy útočník výhodu CV 2-1 nebo větší, vyhraje a obránce ustoupí, uteče, nebo bude zničen.

Administrative points (AP - administrativní body - kapitola 9) představují omezený čas a další problémy, se kterými se potýkaly obě strany. AP se používají k výměně velitele, stavbě skladiště a letiště, stavbě některých typů jednotek a rozpuštění jednotek.
Combat Preparation Points (CPP - body bojové přípravy) (23.2) jsou jedním ze způsobů, jak hra odráží význam plánování a přípravy před spuštěním ofenzívy. Jednotky moho mít od 0 do 100% CPP v závislosti na tom, jak dobře jsou odpočaté. CPP zvyšují CV útočících jednotek (dobře odpočaté jednotky jsou při útoku efektivnější). Zlepšují však také obranné schopnosti jednotek při využívání podpůrného dělostřelectva. Jednotky s vysokým CPP díky nim obvykle mívají více pohybových bodů.
Combat Units (CU - bojové jednotky) (21.3) jsou jednotky, umístěné na mapě (nebo v boxu bojiště) s výjimkou různých železničních opravných jednotek, které se také ve hře mohou vyskytovat.
Support Unit (SU - podpůrné jednotky) (21.5) jsou všechny jednotky mimo mapu. Mohou být připojeny přímo k bojovým jednotkám, k HQ (21.5.2) nebo městu či letišti, kde budou přiděleny k boji, nebo k podpůrným činnostem, jako je zakopání (entrechments).
Multi-Role Units (MRU - víceúčelové jednotky) (21.4) jsou jednotky, které mohou být přímo na mapě (ve funkci bojových jednotek - CU) nebo mimo mapu (jako podpůrné jednotky - SU) podle rozhodnutí hráče.
Air Operational Groups (AOG - letecké operační skupiny) (4.6 a 16.3) jsou hlavní složky, kterými řídíte své vzdušné síly a přiřazujete je k bojovým operacím.

4.3.2 Hlavní fáze kola

WiTE2 dělí herní kolo na čtyři hlavní sekce. Ve dvou z nich je hráč aktivní a v dalších dvou počítač provádí logistiku a zásobovací rutiny, nebo provádí příkazy pro leteckou fázi.

V první části kola tedy počítač provede zásobování, výrobu a logistickou fázi. Hráč nemá na tento děj žádný přímý vliv, ale má různé typy nástrojů, kterými ve své akční fázi nastaví zásobovací priority a zajistí, aby byly určitým jednotkám přiděleny zásoby a posily.

Druhá část kola slouží k sestavení rozkazů pro leteckou fázi. K dispozici jsou různé úrovně automatizace, které mohou hráči usnadnit práci, ale stejně budete uset udělat nějaká celková rozhodnutí o přiřazení a zaměření operací. Hráč může klidně převzít plné řízení, včetně detailního přiřazení leteckých skupin (16.4) k leteckým operačním skupinám (AOG 16.3) a ručně nastavit výzbroj a množství paliva každé letky.

Celá část letecké války však může být vedena s pomocí asistenčních rutin AI (4.6 a 17.1).
Jakmile je to dokončeno, počítač vyřeší třetí fázi - vedení všech leteckých misí, kromě pozemní podpory, letecké dopravy zásob a všech bojových výsadků (ty se provádějí v pozemní fázi).

Nakonec hráč provede tahy pozemními jednotkami v pozemní fázi. V této fázi se jednotka podle potřeby může pohybovat a útočit (pokud má dost pohybových bodů k provedení určité akce). Jednotky mohou na delší vzdálenosti cestovat vlakem, lodí nebo letadlem.

Pokud pozemní fáze zahrnuje boj, nelze vyloučit, že se do boje zapojí i letadla (pozemní podpora) podle rozkazů, vydaných v předchozí letecké fázi. Výsadky a letecká doprava zásob a jednotek se provádí v pozemní fázi. Jednotky v pohybu se mohou setkat s výsledkem předchozí letecké fáze, například když se mají pohybovat přes nepřátelský záchytný útok.

4.3.4 Uživatelské informace

WiTE2 je komplexní hra, poskytující různé druhy informačních obrazovek. Významný pramen informací pro hráče je Commander‘s Report (Velitelská zpráva). Ještě o ní bude řeč, ale velmi doporučujeme prostudovat dodatek F, kde je více informací o tom, jak zpřístupnit a interpretovat informace ve zprávě. Může to vypadat složitě, ale brzy zjistíte, jak najít důležité informace. Další rady, jak využít UI získáte v této kapitole (4.4) a v kapitole 6.

4.3.5 Změna stavu jednotky



WiTE2 vám kromě pohybu a útočení jednotek umožňuje také nastavit specifická kritéria nebo úlohy pro každou jednotku. K dispozici jsou režimy normální, opravné (jednotka bude pravděpodobněji posílena nebo získá nové vybavení), rezervní (jednotka se může účastnit boje jako obranná nebo jako podpora útoku).

Můžete také nastavit jednotku tak, že nepřijme 100% svého teoretického vybavení. Takové rozhodnutí lze provést ve velitelské zprávě (Commander‘s Report), na mapě nebo v detailu jednotky, zpřístupněném z žetonu jednotky na mapě. Obrázek ukazuje tři pohledy na stejnou jednotku.

Obrázek A je to, co se na pravé straně zobrazí, pokud vyberete jednotku. Zde můžete měnit mód z opravného kliknutím na žeton. Obrázek B je část detailní tabulky jednotky (37.3), kde můžete měnit mód z opravného kliknutím na box pod žetonem jednotky. Obrázek C je část velitelské zprávy (Commander‘s Report) pro všechny divize 33 armády, kde můžete měnit mód ve sloupci ‚Status‘ buď jedné jednotce, nebo většímu množství jednotek najednou (35.2.3).



C

Unit Name	Size	OB	HHQ	CV	Prep	%Toe	ToeM	Status
22nd NKVD Motorized Ri	XX	41b NKVD Motorized Rifl	33rd Army	6	41	56	100	Ready
137th Rifle Division	XX	41b Rifle Division	33rd Army	6	31	69	100	Ready
153rd Rifle Division	XX	41b Rifle Division	33rd Army	5	23	76	100	Ready
250th Rifle Division	XX	41c Rifle Division	33rd Army	6	40	60	100	Ready
256th Rifle Division	XX	41c Rifle Division	33rd Army	9	100	79	100	Refit
258th Rifle Division	XX	41c Rifle Division	33rd Army	7	35	74	100	Ready
262nd Rifle Division	XX	41b Rifle Division	33rd Army	5	44	62	100	Ready
267th Rifle Division	XX	41b Rifle Division	33rd Army	4	38	61	100	Ready
411th Rifle Division	XX	41c Rifle Division	33rd Army	8	100	61	100	Ready

4.3.6 Mapa

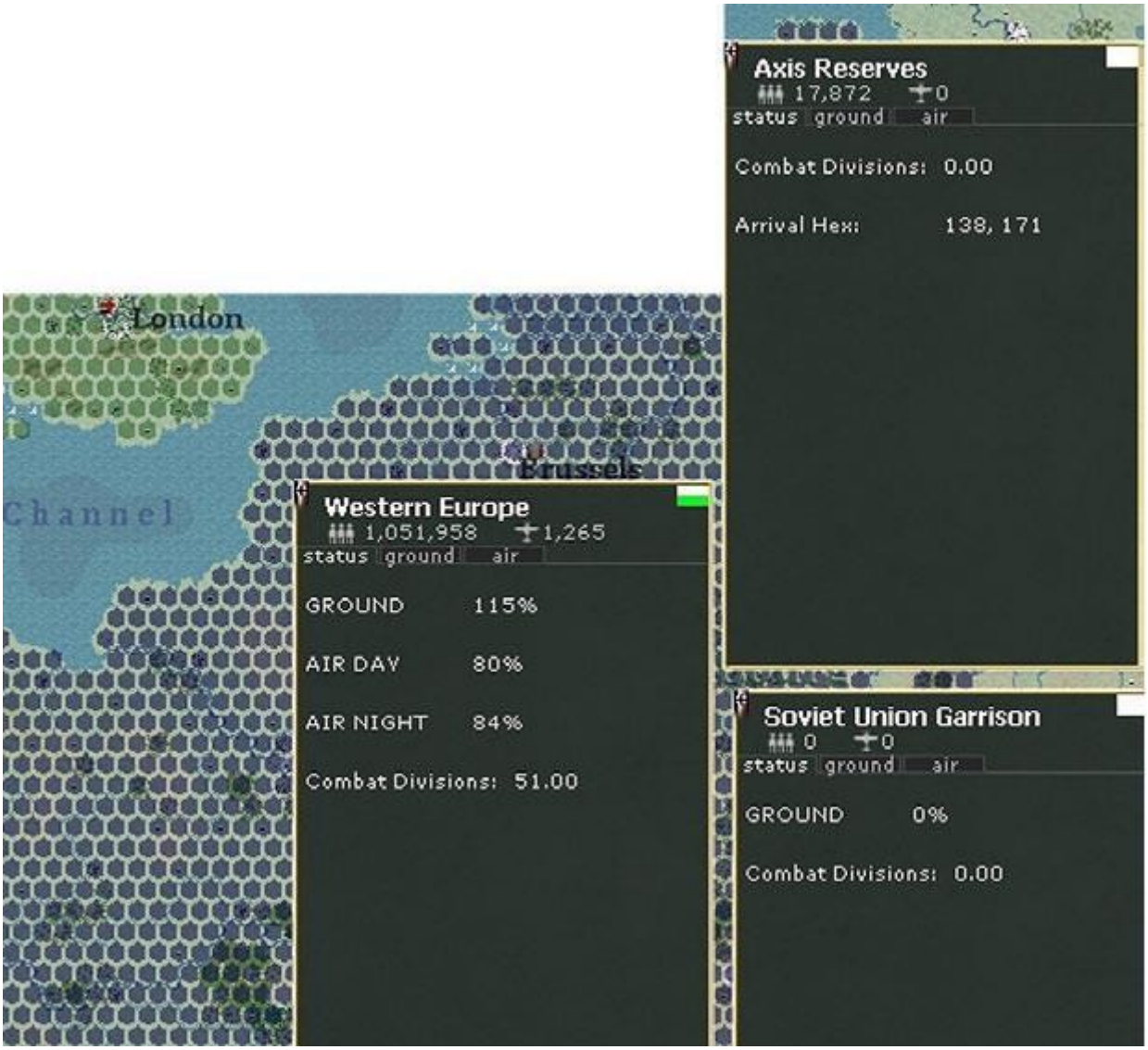
Hlavní hrací plocha je detailní prezentace terénu a fyzických zdrojů (měst, železničních tratí, hlavních silnic) v regionu od Uralu na východě až po Rýn na západě a od Arktidy k Černému moři. V mnoha scénářích však není k dispozici celá tato mapa. V každém hexu je k dispozici terén a veškerá zařízení, postavená člověkem. Hex může například obsahovat přehledný nebo bažinatý terén a může v něm být železniční trať



Na obrázku vidíte část západní Ukrajiny. Hex A je nerovný terén, hex B je městský hex s dvojkolejnou železnicí a leteckou základnou úrovně 2, hex C je přehledný terén s dobrou silnicí. Cesty si můžete zvýraznit změnou mapy (viz kapitoly 6 a 7). Hex D je přehledný terén s dvojkolejnou železnicí a hex E je je přehledný terén s jednokolejnou železnicí.

Některé oblasti představují boxy bojiště, kde se odehrává abstraktní boj. Jedná se o regiony, ve kterých síly Osy přímo bojují se západními spojenci (jako v červnu 1941 v severní Africe), regiony, kde Osa čelí rozsáhlé partyzánské válce (Balkánské státy a Sovětský svaz), regiony, kde jsou v konfliktu síly Osy a Sovětů (převážná část finské fronty), nebo regiony, kde si Sověti uchovali značnou posádku (například Dálný Východ).

Na tomto obrázku jsou tři německé boxy bojiště, jejich rezervy, jejich síly, rozmístěné v západní Evropě a jejich zápas se sovětskými partyzány.



Obě strany mají svůj státní rezervní box bojiště, kde se formují čerstvé jednotky, mohou zde cvičit a následně být rozmístěny v hlavní mapě. Můžete sem poslat těžce poškozené jednotky k opravě a zařazení do rezervy. Zde mají prioritu pro posily a vybavení.

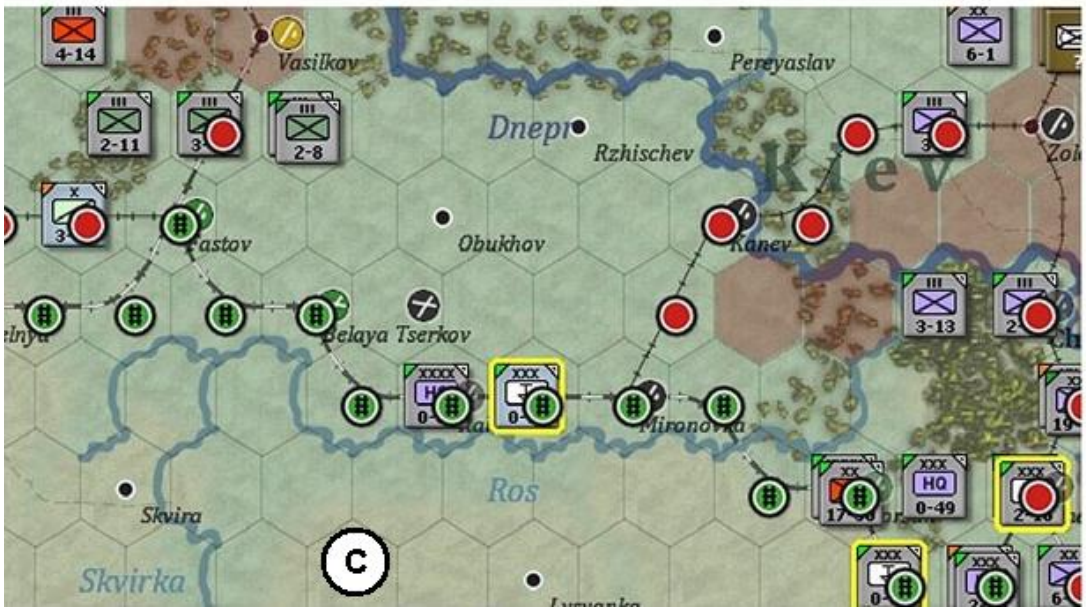
4.3.7 Mapové módy a zobrazení

Na mapu lze aplikovat určité filtry a zobrazit si třeba nepřítelem ovládané hexy, které byly obsazeny v aktuálním kole a hexy, které byly na počátku kola přátelské. Jiné zobrazení může obsahovat grafiku počasí, síť skladišť, nově opravené železniční tratě a úroveň opevnění jednotlivých hexů. Na dalším obrázku jsou tři různé pohledy na přibližně stejnou oblast mapy.

Obrázek A ukazuje nedávný německý postup na předtím Sověty držené teritorium (hexy tmavě šedozelené), B ukazuje logistickou síť za německými liniemi, kde jsou dva sklady, používající hlavní železniční trať, obrázek C ukazuje, jak velká část železniční tratě za německými liniemi byla opravena a lze ji používat (hexy se zeleným symbolem tratě).





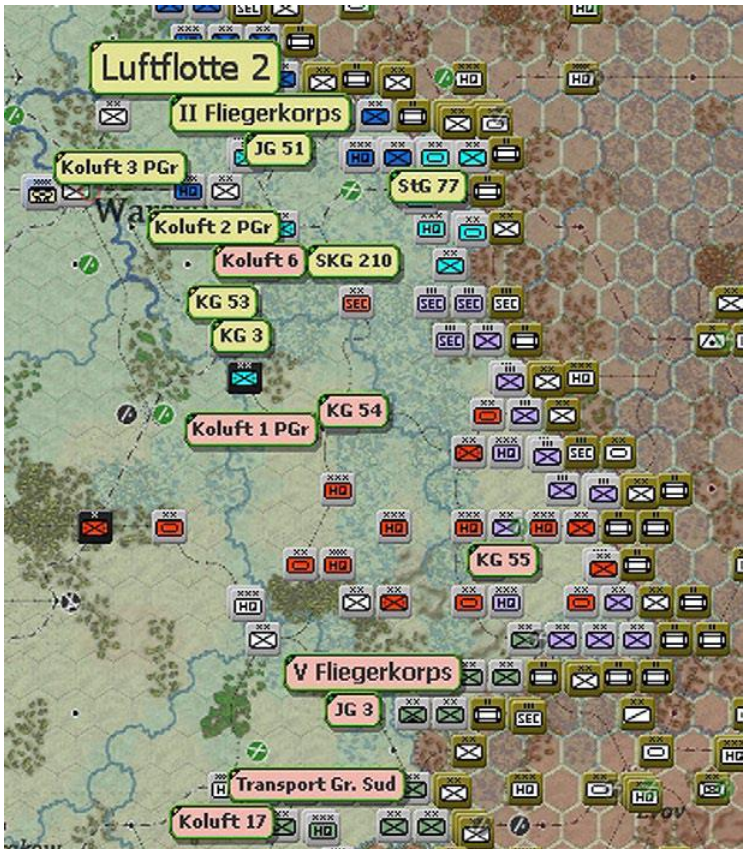


Dále lze zobrazit místa bojů nebo zóny plánovaných leteckých misí. Můžete si také odstranit z mapy žetony jednotek, abyste měli dokonalý přehled o železnici a imístění svých skladů. Podržení kurzoru nad hexem zobrazí box, ve kterém jsou informace, přístupné z různých mapmódů.

4.3.9 Letecké jednotky

Letecké základny jsou ve hře neustále zobrazené na mapě. Mohou být rozšiřovány nebo stavěny nové a samozřejmě mohou změnit majitele. Velitelství jsou na mapě představována žetonem jednotky a používají se k organizaci vašeho letectva (pokud využíváte asistenční rutiny AI). Podle vybraného zoomu mapy se zobrazí rozmístění leteckých operačních skupin (AOG) v přibližném vztahu k využitým leteckým základnám. Tyto štítky ve skutečnosti nejsou na mapě přítomné, používají se k některým procedurám, spojeným s řízením letecké války.

Když poprvé zahájíte kolo, uvidíte na mapě přibližné rozvržení rozkazů a AOG. Vzhled se bude lišit podle zoomu mapy. (při minimálním uvidíte jen velitelství, při maximálním informace o každé AOG).
Velitelství a AOG mohou mít svá letadla na více letištích a mohou mít společné letiště s jiným velením nebo AOG.



Letecké jednotky nejsou na mapě zobrazeny jako takové. Jednotlivá letadla jsou sestavena do leteckých skupin různých velikostí, které mají svou primární roli (stíhací, průzkumné apod) a obsahují jeden typ letadla. V kole jsou přiřazeny k letecké operační skupině (AOG) a řízeny leteckým velitelstvím. Velitelství bude mít přiřazenou jednu nebo více AOG. Více informací je níže v sekci 4.6 a v kapitolách 16 – 19.

4.3.10 Pozemní jednotky

Hra je založena na detailní prezentaci sil Osy a Sovětského svazu. Základním stavebním kamenem jsou jednotlivé tanky, děla, letadla, pěchotní jednotky, ženisti a podpůrné jednotky. Z praktických důvodů se ve hře objevují jako letecké skupiny a pozemní jednotky různých velikostí. Některé se objeví na mapě jako žetony jednotek a jiné jsou ‚připojeny' buď na jiný bojový útvar, nebo různá velitelství (HQ).
Bojové jednotky jsou zobrazovány s odhadovanou ‚bojovou hodnotou' (CV), kterí je součtem bojové síly (23.1) všech významných prvků této formace.

WiTE2 je v podstatě hra na úrovni divizí, ale obsahuje bojové útvary v rozsahu od sborů až k rotám. Kromě bojových jednotek hra znázorňuje různá velitelství (HQ), která v konfliktu řídila obě armády.

Bojové a podpůrné jednotky

Pozemní bojové jednotky odrážejí hlavní sílu obou zúčastněných armád. Mají dva hlavní typy. První se mohou objevit jen na mapě, druhé se na mapě nikdy neobjeví. Kromě toho mohou být některé jednotky v obou modech (takzvané víceúčelové jednotky – multirole units - MRU).

Mapové jednotky (nazývané bojové jednotky – combat units - CU) mohou být podle volby hráče zobrazeny různými způsoby. K dispozici je možnost zobrazení žetonu jednotky se dvěma hlavními čísly jako útočnou hodnotou a pohybovými body, nebo útočnou hodnotou a obrannou hodnotou (nepřátelské jednotky budou vždy zobrazeny tímto způsobem).

Pokud hráč využívá možnost válečné mlhy, nemusí být u nepřítele tato možnost zobrazena vůbec, nebo může být velmi nepřesná.

Mimomapové jednotky (nazývané podpůrné jednotky – support units – SU) jsou složeny z různých typů dělostřelectva – protiletetadlového, protitankového – a z ženistů. Obsahují také jednotky, které jsou

příliš malé, než aby mohly samostatně operovat, jako byly rané sovětské tankové brigády. Některé jednotky jsou také určeny jako víceúčelové (multi-role units – MRU). Obsahují mimo jiné sovětské střelecké brigády a různé brigády oasy, které se ve hře objevují. Mohou být na mapě, nebo mimo mapu jako podpůrné jednotky podle volby hráče.

Mimomapové podpůrné jednotky jsou vždy přiřazeny k jiné jednotce. Všechny pak ještě mohou být přiřazeny k jedntce velení (HQ). Mohou být počítačem také přiřazeny k boji s jinými jednotkami, nebo ke stavbě opevnění (tato možnost je modifikována oprávněním velitele HQ), když jednotky připojené na HQ bojují.

Ostatní, například pěchota, pancéřové, protitankové, ženisti a protiletadlové, mohou být přímo napojeny na určitou mapovou bojovou jednotku. V této roli se nebudou účastnit žádného boje, ve kterém se bude angažovat jejich mateřská jednotka, ale nebudou dostupné pro jiné úkoly.

Velitelství (HQ)

Kromě boje s jednotkami WiTE2 na mapě představuje také strukturu velení obou armád. Rozsah jejich velikosti je od sboru přes armádu (nebo armádní skupinu na sovětské straně) až po nejvyšší velení, jako je německé OKH nebo sovětská Stavka.



Velitelství může přímo řídit bojové jednotky a může mít připojené různé mimomapové podpůrné jednotky. Velitelství (HQ) by měla být organizována v logické hierarchii. V případě osy je obvyklé, že bojové jednotky podléhají velitelství sborů, které jsou podřízeny armádě a armáda je podřízená armádní skupině.

Sovětská velitelská struktura se po počátečních porážkách v roce 1941 změnila tak, že většina bojových jednotek pdoléhala armádě, které byly podřízeny ‚frontům'.

Všimněte si, že každé velitelství má určitý velitelský limit. Můžete ho sice překročit, ale velitel bude méně efektivní kvůli příliš vysokým požadavkům na čas a zdroje jeho HQ (jako jsou štábní důstojníci, jednotky signalistů a polní nemocnice).

Obrázek ukazuje německé velení 6. armády. Všechny informace, zobrazené na žetonu jednotky probereme později (4.7.4), ale všimněte si, co aktuálně oznamuje. Je podřízeno armádní skupině Jih a má nastavenou zásobovací prioritu 3 (SUPPLY PRI 3 – 4.10.12). Nyní má přímo připojených 25000 mužů a využívá 23 z možných 27 bodů velitelské kapacity (4.7.4). Ovládá vaši bojovou sestavu (order of battle) a zajišťuje vhodnou velitelskou strukturu, což je pro hraní WiTE2 velice důležité.

Velitelé

Každému velitelství (HQ) je přiřazen velitel. Ve hře najdete téměř všechny velitele, kteří veleli sborům nebo vyšším jednotkám a každý je ohodnocen podle svého oprávnění sedmi faktory. Některé z těchto faktorů přímo ovlivňují bojový výkon a jiné logistiku a pohyb. Čím vyšší hodnoty, tím lépe.

Velitelé sborů (u Sovětů armád) mohou ovlivňovat výkon jen těch jednotek, které spadají přímo pod jejich velení, ale mohou to dělat až do své plné nominální hodnoty. Velitelé armád (u Sovětů frontů) ovlivňují všechny jednotky pod svým nepřímým velením, ale se sníženou hodnotou. Jejich hodnocení se snižuje podle jejich pozice v řetězci velení a fyzické vzdálenosti na mapě. Například velitel OKH bude mít nějaký vliv na téměř každou jednotkun a straně Osy, ale bude relativně omezený (podrobnější informace viz kapitola 15, zejména sekce 15.5).

To je takový kompromis mezi dosazením nejlepších velitelů na nejvyšší místa a zajištění schopného přímého velení pro klíčové formace.

4.3.11 Zásoby a sklady

Zásobovací síť je ve WiTE2 velmi komplexní, ale když počítač ovládá všechny výpočty, často se dostává ‚mimo dohled'.

Zásoby se přesunují po železničních tratích do skladů a z nich se distribuují bojovým jednotkám. Základním prostředkem pro distribuci zásob ze skladů do velitelství (HQ) jsou obvykle nákladní auta. Mohou být vybrána buď z vašeho celkového zásobníku, nebo z jednotek, které mají přidělené tato auta (to snižuje počet aut, která má jednotka pro účely vlastního pohybu). I na základní úrovni je několik věcí, které je nutné sledovat.

Za prvé: kapacita každé železniční tratě má své limity. Hodně záleží na tom, zda je trať jednokolejná nebo dvojkolejná. Tato kapacita se nepoužívá jen na dopravu zásob a posil, ale také pro přepravu bojových jednotek na velké vzdálenosti. Železniční trať tedy může přepravit jen omezené množství jednotek (25.4).

Za druhé: sklady jsou důležité pro skladování i pro distribuci zásob. Zapamatujte si, že sklady mají tři základní vlastnosti. Typ (většina skladů ve hře jsou železniční stanice, ale některé jsou určeny jako státní zásobovací zdoje), velikost (související s velikostí kolejiště v hexech) a prioritu (od 0 do 4), kterou nastavuje hráč.



Jako hráč přímo ovládáte prioritu a umístění skladů a rozmístění vašich velitelství (HQ). Stavbu a změny priority skladů však můžete svěřit počítači.

Každé velitelství (HQ) může mít hráčem přiřazenou prioritu (od 0 do 4). Všechna velitelství s prioritou vyšší než 0 získají minimální úroveň zásobení a nastavení priority ovlivní maximální množství zásob, které může určité velitelství požadovat (sbory s prioritou 3 dostanou více zásob, než sbory s prioritou 2), ale všechna velitelství (HQ) získají určité základní minimum zásob, samozřejmě jen pokud budou zásoby k dispozici (25.8).

Všimněte si, že na příkladu velitelství 6. armády je nastavena zásobovací priorita 3. Velitelství (HQ) si bude z blízkých skladů brát zásoby, ale někdy bude získávat zásoby i na velkou vzdálenost.

Letecké základny mohou mít hráčem také přidělenou zásobovací prioritu (od 0 do 4). Tady je ovšem výrazný rozdíl. Letecká základna s nastavenou prioritou 0 nedostane vůbec žádné zásoby.



Všimněte si, že nastavení vysoké zásobovací priority pro velitelství (HQ) nezaručuje, že velitelství tyto zásoby dostane, jestliže v dostupných skladech není k distribuci dostatek zásob. Nedostatek zásob, munice a paliva významně poškodí bojovou sílu vašich jednotek.

Železnice

Velmi důležitý aspekt WiTE2. Jak už bylo řečeno, velikost kolejiště bude mít přímý vliv na velikost skladu na tomto hexu. Přispívá také k celkové velikosti skladů každé strany. Železnice také nakládá nebo vykládá jednotky pro účely strategického pohybu.

Přístavy

Přístavy jsou stejně jako želenice součástí distribučního modelu a umožňují strategický pohyb. Pro účely zásobování mohou být přístavy určeny buď k odesílání zásob (především do jiných přístavů ve stejné mořské zóně), nebo příjmu zásob z jiných přístavů.

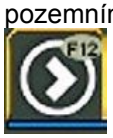
Než postoupíme dál, zrekapitulujeme si některé informace:
- většinu herních informací si můžete zobrazit různými způsoby
- můžete měnit styl herní mapy, abyste se dostali k různým informacím
- můžete měnit zobrazení žetonů jednotek, abyste získali různé informace
- na zásobování opravdu záleží, závisí na dopravním spojení (války, auta, koňské povozy) a na relativní prioritě, nastavené pro různá velitelství (HQ)
- organizace vaší bojové sestavy a velitelství je opravdu velmi důležitá

4.3.12 Administrativní body

Používají se k reprezentaci omezené velitelské kapacity pro obě strany. Utrácíte je za vytvoření skladů, nových jednotek (liší se podle typu jednotky a období hry) a výměny velitelů. V tabulce v oddíle 9.2 najdete úplný seznam příslušných akcí a kolik vás každá z nich bude stát.

4.3.13 Ukončení fáze nebo kola

Jakmile dokončíte všechny akce pro danou fázi (tj. vydáte všechny letecké rozkazy nebo rozkazy k pozemnímu pohybu), klikněte na tlačítko závěrečné fáze na pravé straně horní záložky.



V závislosti na tom, kde se nacházíte v celkovém tahu hry buď začne fáze, ve které se provádějí vaše povely, nebo skončí tah hry. V takovém případě se hra přesune do logistické fáze pro vašeho protivníka (5.3.1).

4.4.1 Základní principy

Různé informační karty fungují na jednom z pěti principů:



Pokud kliknete na kartu, můžete provést určité akce, například kliknutím na tlačítko pohybu v režimu železnice (v tomto případě můžete přesouvat po železnici jednotky, které splňují patřičná kritéria).



Když kliknete na tuto volbu, zobrazí se vám na mapě informace – například o opevnění jednotlivých hexů a jeho úroveň. Pokud na tuto možnost kliknete, otavře se další podrobné menu.



Příkladem je karta Order of Battle. Klikněte na ni a otevře se menu s podrobnostmi. Zde můžete měnit nastavení různých hodnot.



Další příklad je nastavení priority skladu. Vlevo nahoře je symbol skladu a když na něj najedete myší, můžete mu nastavit prioritu.



Při kliknutí na tuto možnost se zobrazí podrobnější nabídka, ze kterí si můžete zvolit změnu zobrazení na mapě nebo jednotky. V tomto případě se jedná o indikátor místa bitvy (6.8.2). Můžete si vybrat mezi zobrazením všech bojů, jen těch, kde bojují pozemní jednotky, nebo jen boje mezi leteckými jednotkami.

4.4.2 Používání záložek menu

Většina rozhraní je přístupná pomocí panelů nástrojů v horní části obrazovky. Existují čtyři široké oblasti:

Karty menu:
V horní části hrací plochy jsou různé panely nástrojů, které vám umožňují přístup ke klíčovým informacím.

Panely nástrojů režimu vyplňují levou a střední část oblasti. Možnosti horního řádku se budou měnit podle toho, kterou ze tří karet (informace o mapě, informační obrazovky nebo správa) vyberete. Možnosti spodní řady se budou měnit v závislosti na tom, zda se nacházíte ve fázi leteckého plánování nebo v pozemní fázi (fáze se zobrazí ve středu obrazovky).



Některé karty se mohou objevit na více než jednom z těchto displejů, pokud jsou stále relevantní, takže například nastavení misí vzdušné převahy (18.1) je k dispozici pouze při nastavení leteckých příkazů (17.4), ale možnost zobrazení bitevních míst je k dispozici jako v případě nastavení leteckých rozkazů a během fáze pozemního pohybu (kapitola 22).

Všeobecný informační box je v pravé horní části a zobrazuje klíčové informace, jako je datum, číslo kola, název města (je-li k dispozici) a dostupné administrativní body (kapitola 9). Pole Název města je obzvláště důležité, protože kliknutím na název se dostanete na obrazovku s informacemi o městě (lze k němu přistupovat také prostřednictvím mapy). V závislosti na tom, co je v hexu, to může také zobrazovat informace o jakémkoli skladu nebo letišti v hexu a lze je použít k vytvoření nového letiště nebo změně priority skladu.





Na levé straně informačního pole je karta Soft Factors. Tím se přepínají různé faktory, které označují informace o jednotkách na mapě barevně označenou záložkou v levém horním rohu žetonu jednotek. Například pokud je vybrán faktor zásob, pak červená záložka ukazuje jednotku s méně než 41% zásob, které potřebuje.

Mimo to lze tyto informace získat také kliknutím pravou myší na mapu. (obrázek vpravo)



Další informace o těchto možnostech budou v příručce popsány později, ale pamatujte si, že tuto metodu můžete použít k vytvoření nové letecké základny (nebo ke zvětšení velikost stávající), změnit prioritu sklad (nebo vytvořit nový), přejít na obrazovku města (v tomto případě Vladimir) a získat řadu dalších možností.

Ve zbytku této kapitoly si popíšeme, jak používat a interpretovat poskytnuté informace. Podrobnější informace jsou k dispozici v kapitole 6 a obsah všech sekundárních tabulek je popsán v příslušných přílohách. Úplný seznam všech různých tlačítek menu najdete v části 6.2.

4.4.3 Změna zobrazení mapy

Mapu WiTE2 lze nastavit na jednu z pěti úrovní zoomu (zobrazení můžete přesouvat buď myší, nebo pomocí karty přiblížení/oddálení) a je založena na hexech o velikosti 10 mil. Každý hex má svůj vlastní terén, počasí a může obsahovat lidmi postavené stavby, jako jsou železnice, silnice nebo města. Mapa tedy nastavuje základní herní prostředí pro WiTE2 a zobrazuje tyto informace:

Terén: Každý hex má specifický typ terénu. Terén má přímý dopad na pohyb a boj, ke kterému dochází v hexu nebo při průchodu skrz něj. Hexy mohou navíc obsahovat terénní prvky jako jsou řeky, které také ovlivňují pohyb a boj, nebo mohou být dokonce neprostupné. Více informací naleznete v kapitole 7.

Počasí: WitE2 modeluje povětrnostní podmínky a stav terénu. Tyto povětrnostní podmínky lze na mapě vidět po přepnutí tlačítka Show Weather (klávesa W). Počasí ovlivňuje boj i pohyb (podrobnosti viz kapitola 8). Model počasí je dynamický s frontami (s vysokým nebo nízkým tlakem), které se pohybují po herní oblasti a následně generují účinky počasí, jako je déšť nebo jasná obloha. Když se počasí ve vzduchu mění na déšť nebo sníh, podmínky na zemi se změní na bláto nebo sníh.

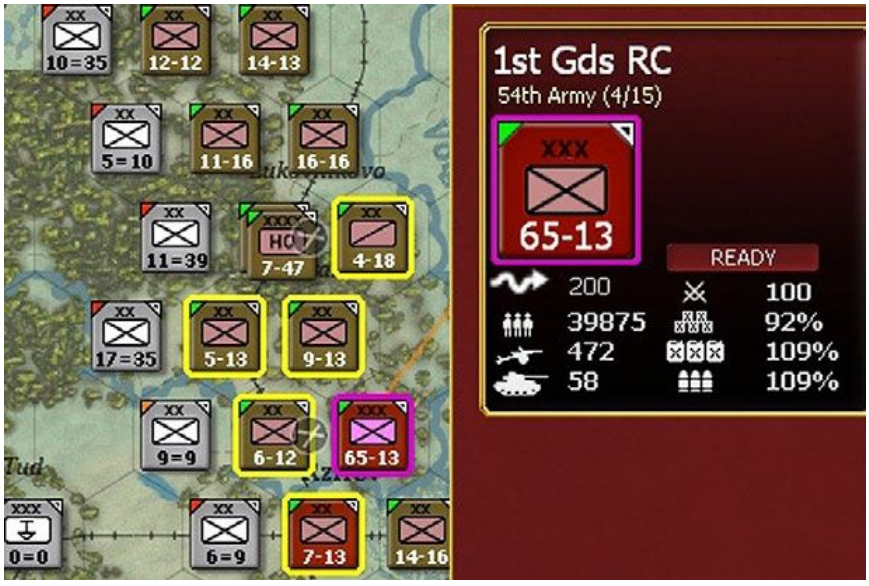


Stav terénu ovlivňuje pouze pozemní provoz a počasí ve vzduchu ovlivňuje pouze letecký provoz.

Stavby: Některé jsou vždy viditelné, například přístavy, letecké základny a železniční tratě. Jiné lze zapnout či vypnout pomocí tlačítek pro zobrazení průmyslu, silnic, openění nebo logistiky. Většina těchto člověkem provedených změn na mapě je pro logistický model zásadní.Silnice jsou důležité během kol se špatným počasím a v terénu, jako jsou lesy, hory nebo písek, kde je pohyb v terénu často pomalý (zejména u vozidel).

Žetony jednotek: Jednotky jsou na mapě zobrazeny jako čtvercové žetony. Pokud kliknete levým tlačítkem na jednotku, zobrazí se vám všechny možnosti pohybu (pokud máte zobrazenou možnost hexového ovládání) a na pravé straně obrazovky se zobrazí podrobnější box jednotek.

V tomto případě byl na mapě vybrán sovětský 1. gardový střelecký sbor a zobrazení jednotky je nyní na pravém okraji mapy. Všimněte si, že další sovětské jednotky jsou teď vyznačeny žlutě, což znamená, že také patří do 54. armády). To bude podrobněji popsáno v sekci 4.7.4.



Výběr jednotky: Chcete-li vybrat jednotku, která se má přesunout nebo bojovat, klikněte levou myší na jednotku (jednotky). Pokud chcete, můžete současně přesunout celý štos. Pak klikněte pravou myší na cíl (ať už se jedná o přesun nebo útok).

Pohyb jednotky: Chcete-li přesunout jednotku (jednotky), vyberte ji levou myší a poté pravou myší vyberte cíl plánovaného přesunu nebo útoku. Všimněte si, že můžete vybrat všechny jednotky ve štosu, které se mají pohybovat společně. Nezapomínejte, že ve WiTE2 je boj specifickou formou pohybu, který stojí pohybové body (MP).

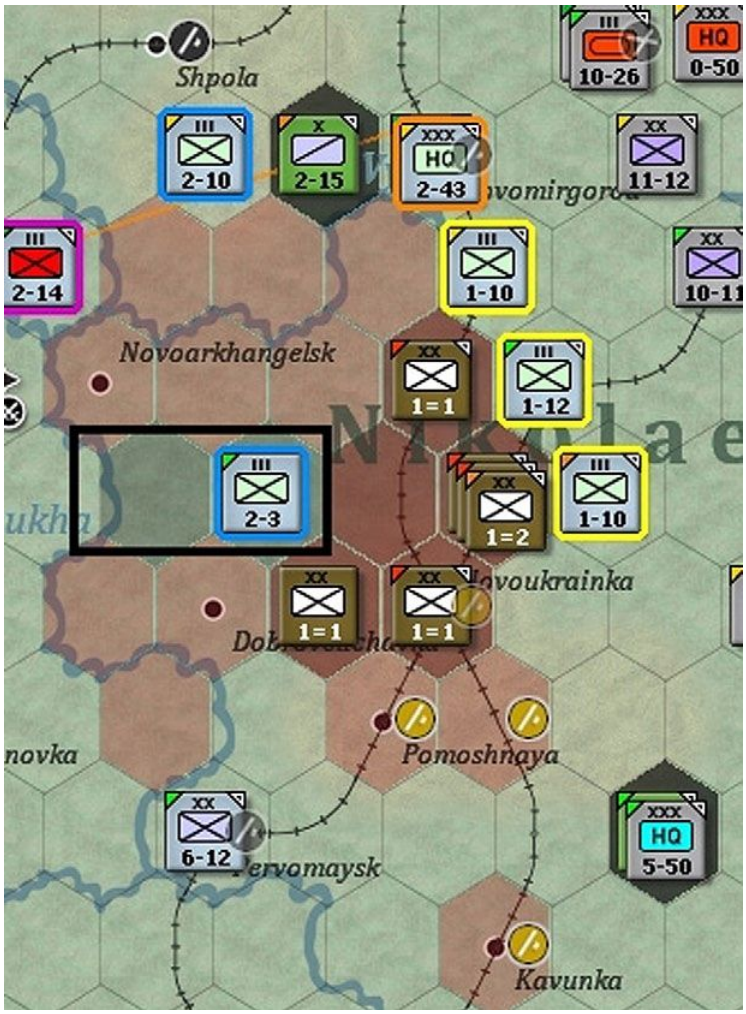
Všechny dostupné MP nemusíte spotřebovat najednou. Můžete nařídit částečný přesun a vrátit se k této jednotce nebo štosu později, ve fázi pohybu.



V příkladu na obrázku bylo sovětské 55 střelecké divizi nařízeno, aby se přesunula ze své výchozí pozice (ohraničené černě) směrem k Volze. Všimněte si, že hex na jihozápadě jednotky ukazuje body pohybu, které by zbyly, kdyby se jednotka přesunula na tento hex. Jednotka je po tahu slabší, protože je nyní mírně unavená (4.8.3 a 22.2)

Některé aspekty způsobu interakce jednotek a mapy jsou zřejmé - musíte být na lodi, abyste překročili mořské hexy. Ostatní prvky jsou méně zřetelné - obrněné jednotky lépe útočí v otevřeném terénu, pěchotní jednotky se lépe brání v uzavřeném terénu, jako jsou husté lesy.

Ovládání hexů: Hexy jsou buď přátelské, nepřátelské nebo vyčkávající (jedná se o hexy, které byly odebrány během aktuálního tahu a změní vlastnictví na konci tahu hráče).



Tady vidíte, jak se mapa mění, když je jednotka vybrána k přesunu. Světlé hexy byly na začátku kola ovládány Osou. Tmavěji zbarvené hexy (na východ od rumunského 2-3 pěšího pluku) byly v této fázi pohybu obsazeny jinou jednotkou Osy.

Světle hnědé hexy jsou stále pod sovětskou kontrolou, ale víte, že jsou prázdné, bez sovětských jednotek.

O tmavě hnědých hexech je buď známo, že obsahují sovětské jednotky, nebo vám k nim chybí dostatečné informace.

Vlastnictví hexu má dopad na pohyb, logistiku a únavu, kterou jednotky získají, když se do hexu přesunou. Pokud můžete, pohybujte se pouze v hexech, které byly přátelské na začátku kola, protože je to rychlejší a způsobí to méně únavy.

Výskakovací okna hexů: Pokud najedete myší na hex, vyskakovací okno vám ukáže mnoho dalších informací.

4.4.4 Okno bojového rozlišení

Jednou z důležitých možností je, jak nastavíte úroveň rozlišení boje. To ovlivní jak množství informací, které vidíte při hraní hry, tak rychlost hry.

Úroveň rozlišení boje je nastavena při vytváření hry (36.17.1) a lze ji kdykoli změnit. Ve výchozím nastavení začne nová hra nebo načte existující hru na úrovni, kterou jste naposledy vybrali.

Rozlišení boje můžete změnit buď na obrazovce uživatelských preferencí, nebo stisknutím číselných kláves (od 0 do 7). Pokud to uděláte, zobrazí se zpráva:



Pokud zvolíte úroveň 0, nedojde k žádnému zpoždění, protože boj bude zpracován automaticky. Jakmile je to vyřešeno, můžete pokračovat v pohybu a boji. Na úrovni 1 se na krátkou dobu objeví obrazovka s informacemi o boji (37.1), která vám poskytne přehled o boji a výsledku. Když vyberete úroveň 5, uvidíte, jak bude boj vyřešen s různými podrobnostmi (až po interakci jednotlivých prvků). V takovém případě můžete vyskakovací okno kdykoli zavřít a zobrazí se konečný výsledek.

Při řešení leteckých rozkazů se obrazovka výsledku boje zobrazí pouze v případě, že máte zvolenou úroveň větší než 1.

Podrobné rozlišení se může hodit, pokud chcete pochopit, jak vlastně funguje boj, ale výrazně zpomalí hru. Proces zobrazení můžete kdykoli zrušit kliknutím na křížek v pravém horním rohu.



Obvykle můžete nastavit zpoždění na 1 nebo 2 a poté zkontrolovat výsledky tím, že přejdete na indikátor bitevního místa na mapě. V tomto případě zobrazená bitva skončila kapitulací sovětské jednotky, takže indikátor bitvy je zobrazen jako bílá vlajka v černém poli (černé pole znamená, že se jednalo o útok ze strany Osy).

Informace o tom, jak interpretovat tuto konkrétní obrazovku, najdete v sekci 23.10 a 37.1, ale můžeme si říci, že vám ukáže, kolik mužů, tanků a letadel se zúčastnilo a důvody případných ztrát.

4.5 Úvod do fáze leteckého plánování

Toto téma poskytuje přehled o letecké fázi a vysvětluje funkci vytváření směrnice Auto Air. Letecká fáze je první aktivní částí hráčova tahu. Ve vašich raných hrách důrazně doporučujeme použít rutiny asistence AI (4.6), než přejdete na ruční ovládání (pokud si to budete přát).

4.5.1 Účel letecké války

Ve WiTE2 byly vzdušné síly Osy i sovětské vzdušné síly primárně strukturovány tak, aby podporovaly operace hlavních armád, tedy ne proto, aby prováděly nezávislé strategické bombardovací kampaně. Jejich přístup k doktríně i designu letadel proto ovlivňují způsob, jakým ve hře můžete použít letecké jednotky.



Jedním z praktických příkladů je, že většina sovětských stíhaček má velmi krátký dolet. To znamená, že je důležité, aby se nacházely blízko frontových linií nebo plánované oblasti operací. Proto je v určitých situacích velmi cenný model letadel, získaných na půjčku a pronájem.

Toto zaměření ovlivňuje způsob, jakým řídíte své vzdušné oerace a typ misí, které jsou danému leteckému velení k dispozici. I když můžete provádět celou škálu leteckých operací, včetně bombardování továren a měst, s největší pravděpodobností použijete letectvo v jedné z následujících rolí:

Ground Attack, Interdiction (pozemní útok, zachycení): Tato mise je vedena ve fázi řešení vzdušného boje a způsobí ztráty jakékoli nepřátelské jednotce, která se pohybuje těmito hexy (případně zvýší náklady na opuštění takového hexu). Lze ji použít k zacílení na zásobovací linie, rezervy nebo tam, kde nepřítel pravděpodobně postoupí nebo ustoupí v důsledku boje. Mise zachycení lze letět pouze přes hexy ovládané nepřítelem;
Ground Attack – Unit (pozemní útok, jednotka: Tato mise se také létá ve fázi řešení leteckých bojů a jejím cílem je narušit nebo zničit nepřátelské pozemní prvky. Jako takový je často lépe použit zacílení na hexy, na které hodláte zaútočit později v kole;
Ground support - pozemní podpora: Tato mise je nařízena v letecké fázi, ale je prováděna až v pozemní fázi. V tomto případě budou bombardéry a stíhačky podporovat útočné nebo obranné pozemní operace, čímž se jejich účinek projeví v bojích mezi pozemními jednotkami (4.8);
Air superiority - vzdušná převaha: Tato mise je nařízena v letecké fázi a bude prováděna jak ve fázi řešení vzdušného boje, tak ve fázi pozemního pohybu. Stíhači, přiřazení k této misi, se pokusí napadnout nepřátelská letadla, která se dostanou do stanovené oblasti. Varianta je taková, že stíhači bez jiné mise se vždy pokusí zachytit nepřátelská letadla, která se přiblíží k jejich letecké základně.

Vliv vzdušné síly na pozemní jednotky je často nepřímý. Letecké útoky většinou nezničí mnoho pozemních prvků, ale naruší je a poškodí, nebo zvýší náklady na pohyb. Poškozené pozemní prvky se nezúčastní žádného boje, dokud nebudou mít šanci se zotavit (v následné logistické fázi) a budou s větší pravděpodobností v průběhu jakéhokoli pozemního boje zničeny. Narušené prvky se na konci této bitvy zotaví, ovšem za cenu přidání únavy (a tím snížení účinnosti boje) napadené jednotky.

Letecké jednotky tedy budou snižovat pohyblivost nepřítele a oslabovat jeho schopnost vyhrávat bitvy. Nebudou samy způsobovat podstatné přímé ztráty (i když se to někdy může stát).

4.5.2 Pochopení leteckých jednotek

Letecké síly každého hráče mají sedm prvků:

Letecká velitelství (16.2) jsou velitelské jednotky, velící leteckým operačním skupinám a leteckým jednotkám Obě strany mají hierarchii leteckého velení a mohou mít velitelství nižších úrovní (například Luftflotte), které je podřízeno nejvyššímu leteckému velení (jako je německé OKL).
Velitelé: Jsou přiřazeni ke každému leteckému velitelství. Jejich relativní kompetence ovlivní rychlost opravy poškozených letadel a počty letadel, která se dané mise skutečně účastní.

Pod touto úrovní jsou letecké jednotky organizovány do dvou úrovní (16.3):

Letecké operační skupiny (Air Operational Groups - AOG): Představují kombinace leteckých skupin a jsou hlavním způsobem, jakým budete organizovat své letectvo.
Letecké skupiny (Air Groups) jsou letky a skupiny letadel, které létají ve vzdušných misích. Letecké skupiny jsou přiřazeny jak AOG, tak leteckým velitelstvím (16.3).

Vaše letecká aktiva kromě toho obsahují:
Letecké základny: Jedná se o pevně daná místa na mapě, kde mohou být založeny letecké skupiny (16.6).
Piloti: Každý pilot je hodnocen z hlediska morálky a dovednosti. Hodnoty morálky a dovedností, uvedené u letecké jednotky, jsou průměrem těchto jednotlivců (16,7).
Letadla: Vaše letectvo se skládá z jednotlivých letadel, která jsou přidělena leteckým skupinám. Každá letecká skupina může mít pouze jeden typ letadla. Můžete zajistit, že vaše bojové formace přestanou používat zastaralá letadla.

Typy letadel, které lze použít, jsou dány typem a výcvikem jednotky (formace, vycvičená k používání bombardérů, může být vybavena pouze některým typem bombardéru).

Po celou dobu hry budou letadla zastarávat, nebo může být nedostatek konkrétních modelů. Můžete nastavit letecké jednotky tak, aby se automaticky aktualizovaly. V takovém případě přepnou typ letadla na modernější verzi (nebo starší, pokud je nedostatek). Pokud to budete dělat ručně, budete muset zkontrolovat příchod nových modelů letadel.

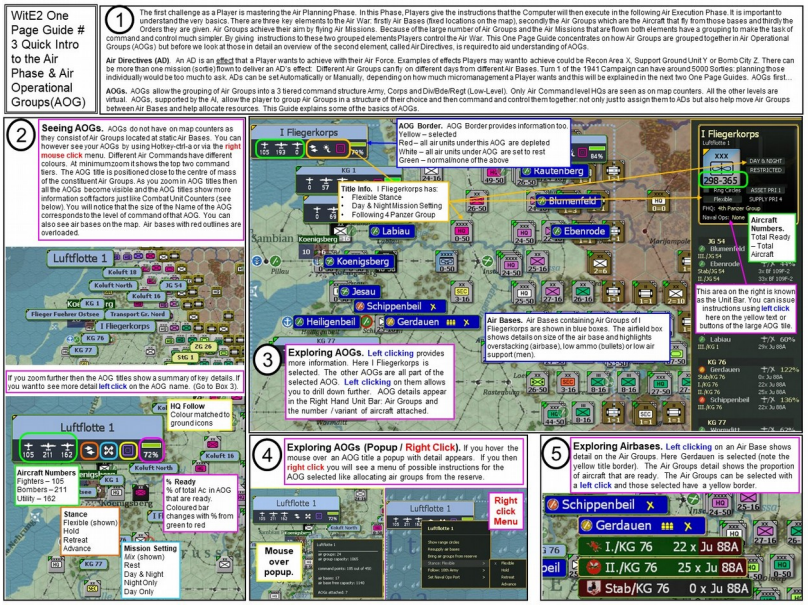
Každý typ letadla má k dispozici určitý počet nalétaných mil. Budou použity při plnění misí. Jakmile letadlo vyčerpá všechny povolené míle, nemůže v tomto kole znovu létat. Dosavadní využití je vyjádřeno jako % z celkových povolených mil.

4.5.3 Letecká velitelství (HQ)

Stejně jako u velitelství (HQ), která ovládají vaše pozemní síly existuje hierarchie leteckých velitelství. Zásadní úlohou velitelství je přiřazovat velitele k vašemu letectvu a organizovat vaše letecké operační skupiny.

4.5.4 Letecké operační skupiny (AOG)

Toto jsou hlavní metody, kterými ve WiTE2 řídíte své letectvo. Jednostránkový průvodce ukazuje hlavní způsoby, jakými se ve hře zobrazují a jak k nim lze přistupovat.



4.5.5 Typy leteckých rozkazů (Air Directives - AD)

Existuje sedm různých typů leteckých rozkazů (AD), ale ne všechny jsou dostupné každému leteckému velení, aby odrážely různé doktrinální rozdíly mezi sovětskými a osovými silami.



Pozemní podpora (Ground Support): Poskytuje pozemním jednotkám při pozemních útocích přímou leteckou podporu. Tato mise se ve skutečnosti provádí během fáze poezmního pohybu.

Pozemní útok (Ground Attack): Zaměřuje se na oblast mapy a zpomaluje a blokuje nepřátelské pozemní jed-notky, omezuje jejich schopnost doplňovat zásoby, útočí na jejich letecké základny, železniční síť nebo přístavy.

Pozemní útočné mise se mohou zaměřovat pouze na hexy držené nepřítelem. Pokud pole pro směrování vzduchu (17.4) obsahuje přátelské hexy, budou při přidělování skutečných misí ignorovány.

Existuje několik variant této mise. Jedna (interdiction) se bude snažit bránit pohybu nepřátel, ale způsobí relativně malé poškození statickým jednotkám (všimněte si, že bude útočit na zásobovací konvoje atd.). Útok jednotky bude veden přímo na nepřátelské jednotky, ale také vytvoří určité zabránění jejich pohybu.

Mise také mohou cílit na využití železnice, nepřátelské letecké základny, nepřátelská nádraží neboí loděnice nebo přístavy (18.1.4).

Strategické bombardování, bombardování měst (Strategic Bombing/Bomb City): Slouží k bombardování výrobních zařízení a pracovních sil ve městech. V rámci této mise jsou opět různé možnosti, takže můžete přesně označit zamýšlené cíle (18.1.5).

Letecký průzkum (Air Recon): Slouží ke zvýšení úrovně detekce nepřátelských pozemních jednotek v cílové oblasti. Průzkumné mise mohou být označeny jako taktické nebo strategické. Strategický průzkum bude shromažďovat informace o typech cílů, na které lze útočit pomocí režimu strategického bombardování (18.1.6). Průzkumné mise mohou cílit pouze na hexy držené nepřítelem.

Vzdušná převaha (Air Superiority): Bojové jednotky létají do oblasti a snaží se narušit nepřátelské mise v této oblasti (18.1.7).

Všimněte si, že stíhači, kteří nemají žádný přímý rozkaz, se pokusí zachytit nepřátelská letadla, která se přiblíží k jejich základně (18.1.7). Obranné odposlechy nepřátelských rozkazů (AD) jsou automatické a nevyžadují nastavení AD, protože stíhači budou létat jak ve vaší letecké fázi, tak v letecké fázi soupeře.

Námořní hlídka (Naval Patrol): Jednotky se pokusí vytvořit v cílové oblasti námořní záchytné body. Námořní zachycení může buď narušit (a případně zablokovat) nepřátelské námořní pohyby (včetně námořních zásob), nebo chránit a umožnit vlastní námořní operace (18.1.8).

Letecké zásobování (Air Resupply): Jedná se o speciální typ mise, který lze létat pouze během fáze pohybu po zemi. Asistence AI použije prostředky letecké dopravy k odeslání zásob bojovým jednotkám příslušného velení. Můžete to nastavit tak, aby se upřednostňovaly letecké základny, používané leteckými skupinami pod tímto rozkazem.

Manuální postup je uveden v sekci 18.1.9, ale v zásadě otevřete kartu F9 a vyberete cílový hex. Obvykle pro vás bude automaticky vybrána vhodná vysílací letecká základna a kolekce leteckých skupin.

Mise zásobování vzduchem lze provádět pouze během fáze pohybu po zemi, nikoli při vytváření leteckých rozkazů. Pokud ovládáte leteckou válku ručně, pak se každá z těchto misí nastaví výběrem jedné z těchto záložek (zobrazeno ve fázi plánování letectví). Pokud používáte pomoc AI, budou pro vás vytvořeny vhodné rozkazy (AD).



Pokud můžete, vyberte jako cíl přátelskou kontrolovanou leteckou základnu - dokonce i tu, kterou jste právě obsadili - protože tímto způsobem bude dodáno více zásob.

4.5.6 Vytvoření leteckých rozkazů (AD)

Automatické vytváření AD: Chcete-li použít proces automatického vytváření AD, přečtěte si jednostránkový průvodce „Používání AOG s ovládáním AI“.

Ruční vytváření AD: Tato možnost se hráčům nováčkům nedoporučuje. Důrazně doporučujeme používat rutiny AI, dokud nepochopíte základy letecké války. Pokud chcete přejít k ručnímu vytváření leteckých rozkazů (AD), přidělování letadel nebo výběru zatížení vašich letadel, přečtěte si kapitolu 18 této příručky.

4.5.7 Provádění leteckých rozkazů



Jakmile dokončíte proces nastavení leteckých rozkazů (ať už automatický nebo ruční), budete muset stisknout klávesu F12. Tím bude zahájen proces řešení vašich leteckých rozkazů. Rychlost a množství zobrazených detailů bude určeno úrovní detailů, kterou jste vybrali pro sledování bojového rozlišení (4.4.4).

Na nejnižší úrovni rozlišení uvidíte jen malé pole v pravém dolním rohu obrazovky se souhrnem misí a ztrát. Další informace o interpretaci této obrazovky naleznete v části 37.16.7.



Při vyšších úrovních rozlišení uvidíte trasy, kterými prolétávají letadla (včetně nepřátelského odposlechu, kde to není zakryto válečnou mlhou). Můžete se rozhodnout skrýt určité typy misí a pak se ve výchozím nastavení průzkumné mise nebudou zobrazovat.

Volba úrovně rozlišení boje nad 1 bude také znamenat, že uvidíte skutečné boje, ke kterým dochází. Na vyšších úrovních může být vyřešení letecké fáze časově náročné. Obvykle můžete zkontrolovat klíčové incidenty kontrolou výsledků bojů po dokončení letecké fáze (37.1).

Letecká fáze skončí zobrazením souhrnné zprávy (37.16.8). Můžete ji zavřít a pokračovat, nebo ji použít k prozkoumání aspektů letecké fáze. Kromě toho všechny podrobnosti, které byly krátce ukázány při řešení letecké fáze najdete v logistickém záznamu (36,9). Po dokončení jste připraveni na pozemní fázi.

4.5.8 Letecké základny



Jsou to na mapě napevno umístěné stavby tří různých velikostí - 1, 2 a 3 (3 je největší). Jelikož je v hexu povolena pouze jedna letecká základna, mohou některé letecké základny představovat řadu historických leteckých základen a velikost je odpovídajícím způsobem upravena.

Všechny základny na obrázku jsou ve vlastnictví Osy, ale nyní nejsou obsazeny. Všimnete si dalších barevných kombinací. Jsou popsány níže, kde je to relevantní, a shrnuty v oddíle 6.4.7.

Nové letecké základny mohou být postaveny v jakémkoli hexu, který není horský. V horských hexech mohou být postaveny v případě, že hex obsahuje

osadu, město nebo sklad. Úspěšná námořní invaze vytvoří leteckou základnu úrovně 2 v jakémkoli cílovém hexu.



Letecké základny lze vytvořit pomocí horního okraje obrazovky, detailu jednotky pro dané místo nebo kliknutím pravou myší na požadované místo.

V uvedeném příkladu bylo vybráno Pavlovo pro ukázku, jak lze vybudovat novou leteckou základnu. Stejný postup by fungoval, kdybyste vybrali Gorkij a rozhodli jste se rozšířit tuto leteckou základnu z velikosti 2 na 3.

V tomto případě první přístup používá kartu v pravé části horního řádku (6.2.2), druhý je seznam, který se objeví po kliknutí pravou myší na hex a třetí jsou informace, které se zobrazí při přístupu k zobrazení města (37,13) kliknutím na lištu se jménem v horní části obrazovky.

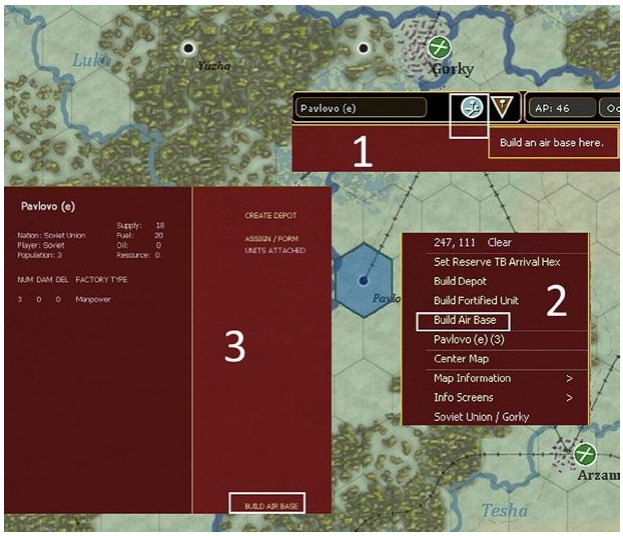
Nějakou dobu potrvá, než bude nová letecká základna uvedena do provozu. Pokud počítač může přidělit hexu záložní technickou podpůrnou jednotku, stavba se urychlí.

Udržování zásoby stavebně technických jednotek ve velitelstvích vrchního velení nebo frontu či armádní skupiny může být užitečné pro urychlení výstavby nových leteckých základen, protože počítač je může přidělit většině hexů na mapě.

Letecké základny úrovně 1 a 2 lze zvětšit. Expanze je pomalejší za špatného počasí a terénu a zejména od velikosti 2 a 3 bude také vyžadovat přidělení dosti velkých zásob. Pokud nebudete mít poblíž dobře zásobené sklady, bude stavba pomalá.

TOE letecké základny (Airbase TOE): Přestože jsou letecké základny pevné, stále jsou jednotkami. Mají TOE (Table of Equipment – tabulka vybavení), představující pozemní posádku, která jim poskytuje podporu a obranu. Když je obsazena letecká základna, TOE klesne na 0% a obnoví se, jak se sem vrátí podpůrné jednotky. Letecké základny získávají a snižují svou TOE podle toho, kolik letadel je na základně. Pokud nařídíte AOG, aby se přesunula na základnu, které chybí dostatečné podpůrné jednotky, získá je ve fázi logistiky, aby byla základna v provozu (17.3.5). Jakmile odstraníte všechna letadla z dané základny, její TOE se vrátí na 0.

Podpora, zásoby a kapacita letecké základny: Účinnost letecké základny (pokud jde o podporu bojových misí a opravy poškozených letadel) závisí jak na úrovni podpory (dostatečné pozemní posádce), tak na dostatečném zásobení.



Kapacita základny závisí na velikosti a typu přítomných letadel (16.6.6). Za příliš mnoho letadel na letecké základně se ukládají sankce. Přetížená letecká základna je znázorněna červeným prstencem kolem letecké základny. Procentuální kapacita je zobrazena ve vyskakovacím okně hexu.

Logistickou prioritu leteckých základen lze nastavit jednotlivě nebo společně pomocí nástrojů ve velitelské zprávě. Letecké základny s prioritou dodávky 0 nedostávají žádné zásoby.

Poškození leteckých základen bombardováním a opravy letecké základny: Letecké skupiny na poškozených leteckých základnách trpí většími provozními

ztrátami a létají méně. Jakmile jsou letecké základny přeplněné, letadla na základně budou při bombardování pravděpodobněji zasažena.

Při používání asistenčních rutin AI (17.1) AI rozšíří stávající letiště, pokud to bude považovat za nutné, ale pokud budou hráči považovat za nutné vytvořit nová letiště úrovně 1, budou to muset udělat ručně.

4.6 Řízení letecké války

Pro správu operačních leteckých skupin (AOG) máte dvě možnosti. Můžete použít pomoc AI. V tom případě je vaší hlavní činností přiřadit AOG k pozemnímu velitelství a nastavit relativní počet letadel, která AOG bude mít. To pak vygeneruje letecké rozkazy a znovu rozmístí vaše vojenské letectvo podle vámi stanovených priorit.

Na druhou stranu se můžete rozhodnout buď pro plně manuální ovládání, nebo kombinaci pomocých rutin asistence AI s manuálními zásahy.

4.6.1 Letecká asistence AI (AI Air Assistance)

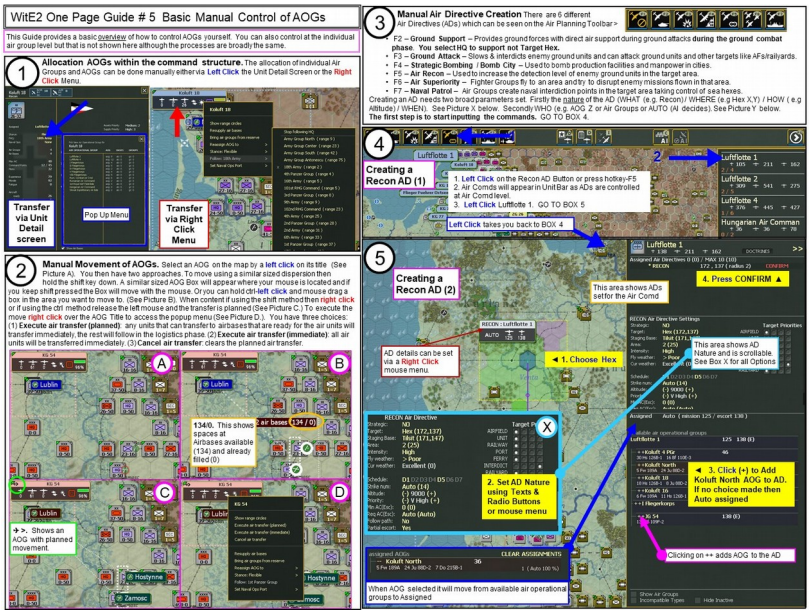
Má dvě úrovně. První znamená, že můžete používat pouze rutiny AI a že letecké rozkazy a pohyby se provádějí, když spustíte koncovou fázi pro letecké příkazy a po pozemních pohybech (klávesou F12). Pokud jste se tak rozhodli, v PBEM nebo multiplayeru tuto možnost nelze dodatečně změnit.

Druhá vám stále umožňuje spolehnout se na pomoc AI, ale své operační letecké skupiny (AOG) můžete také spravovat ručně. Ve vašich prvních hrách se doporučuje používat asistenci AI, protože pomocí AI můžete přidělovat letadla svým AOG, vytvářet vhodné letecké rozkazy a přemisťovat svá letadla na nové letecké základny.

Základy používání pomoci AI jsou uvedeny na jednostránkovém průvodci.

4.6.2 Přidělení leteckých operačních skupin (AOG) pozemním velitelstvím (HQ)

I když se rozhodnete použít asistenci AI, stále budete muset určit, která velitelství pozemních jednotek (17.1) budou AOG podporovat, kolik letadel bude těmto AOG přiděleno a typy leteckých misí, které chcete podporovat. Jednostránkový průvodce „Používání AOG s ovládáním AI“ stanoví klíčové koncepty.



Letecké operační skupiny (AOG) Osy lze přiřadit k velitelství armády nebo sboru, sovětské AOG musí být přiřazeny k frontu nebo vojenskému okruhu. Sovětské AOG budou automaticky přiřazeny ke stejnému frontu jako jejich řídící letecké velitelství (17.1).

4.6.3 Přidělení leteckých jednotek AOG

Je popsáno v jednostránkovém průvodci „Používání AOG s ovládáním AI“. Ve skutečnosti nastavíte relativní prioritu každé letecké operační skupiny (AOG) a leteckého velení (HQ) a letecké jednotky budou přiřazeny tak, aby odpovídaly relativnímu rozložení odpovědnosti (17.1).

Pokud se rozhodnete převzít ruční ovládání, můžete přímo určit, které letecké skupiny jsou přiřazeny k AOG, a znovu rozmístit vaše AOG, aby se letadla přesunula na nové letecké základny.

4.6.4 Postoje a asistence AI

Pokud se rozhodnete používat asistenci AI, musíte ještě nastavit následující proměnné:

- postoj (17,2);
- přidělení velitelství HQ (AOG/Air Command bude obvykle 'sledovat' toto velitelství, při pohybu po mapě
- námořní operace (pokud chcete, aby AOG generovaly námořní hlídky);
- prioritu aktiv (jaká část vašeho dostupného letectva bude přiřazena této AOG nebo leteckému velení)
- prioritu zásobování

Kromě toho bude muset hráč vybudovat nebo rozšířit letecké základny, rozhodnout, zda potřebuje vybudovat sklady na podporu svého letectva a zda chce, aby se jeho letecké jednotky modernizovaly automaticky, nebo to bude ovládat ručně (16.5).



Uvědomte si, že AI bude při vytváření misí používat vaše nastavení letecké doktríny (17.4.3), což ovlivní problémy, jako je výška mise, den (dny), kdy se provádí, a relativní intenzita mise. Pokud zjistíte, že výsledky vaší letecké kampaně jsou neočekávané (malý účinek nebo velmi vysoké ztráty), můžete se podívat na tuto obrazovku a upravit některé z proměnných.

Hlavní součástí používání pomoci AI je nastavení postojů vašich operačních leteckých skuoin (AOG). Vaše volby budou určovat, jak a kdy během kola AOG rozděluje svá aktiva a zda se bude pohybovat s velitelstvím, ke kterému je přiřazena.

Existují čtyři postoje:

- pružný (flexible)
- pevný (hold)
- ústup (retreat)
- postup (advance)

Během fáze plánování letu (nebo na jejím konci, pokud používáte automatickou leteckou asistenci AI) může při AOG v pružném postoji:
- poslat letecké skupiny do zálohy (pokud jsou považovány za příliš slabé na to, aby byly schopné bojových operací)
- získat letecké skupiny z rezervy
- získat letecké skupiny z jiných AOG (to je založeno na prioritě aktiv a převod může zahrnovat kompletní AOG, pokud je to vhodné);
- přenést letecké skupiny do jiných AOG (v závislosti na prioritách);
- následovat pohyb, AOG se znovu nasadí na místo velitelství (HQ), které sledují.
- při provádění námořních operací proti přístavu se AOG se znovu nasadí, aby operovala proti cílovému přístavu

Během fáze plánování vzduchu může při AOG v pevném postoji může:

- poslat letecké skupiny do zálohy (pokud jsou považovány za příliš slabé na to, aby byly schopné bojových operací)
- získat letecké skupiny z rezervy
- získat letecké skupiny z jiných AOG (to je založeno na prioritě aktiv a převod může zahrnovat kompletní AOG, pokud je to vhodné);

Během fáze leteckého plánování nebude při AOG v ústupu nebo v záloze provádět žádné konkrétní akce, ale podle potřeby bude stále generovat letecké rozkazy.

Během fáze pohybu (a na konci tahu, pokud je to automatizované), a při AOG v pružném nebo pevném postoji bude:

- letecky zásobovat jednotky (pokud následují velitelství)
- letecky zásobovat základny (pokud nejsou přiřazeny ke sledování velitelství)

Během fáze pohybu (a na konci tahu, je -li to automatizováno) a při AOG v ústupu nebo záloze bude:

- posílat letecké skupiny do zálohy (pokud jsou považovány za příliš slabé na to, aby byly schopné bojových operací)
- získávat letecké skupiny z rezervy
- získávat letecké skupiny z jiných AOG (to je založeno na prioritě aktiv a převod může zahrnovat kompletní AOG, pokud je to vhodné)
- převádět letecké skupiny do jiných AOG (v závislosti na prioritách)
- AOG během fáze pohybu země znovu rozmísťovat na místo velitelství, které sledují
- letecky zásobovat jednotky (pokud následují velitelství)
- letecky zásobovat základny (pokud nejsou přiřazeny ke sledování velitelství)
- při provádění námořních operací proti přístavu AOG se znovu nasadí, aby operovala proti cílovému přístavu

Transportní AOG se obvykle pokusí znovu zásobit veliteské jednotky, ke kterým jsou připojeny. Pokud nemají žádné připojené velitelství, pokusí se znovu zásobit letecké základny spojené s jejich leteckým velením.

AOG lze nastavit tak, aby sledovaly velitelství (normální) nebo prováděly námořní operace kolem přístavu, ale ne oboje. Pokud je nastaveno na Navel Ops, AOG se pokusí získat kontrolu nad mořskými hexy poblíž přístavu. V tom případě může mít AOG jiné zaměření (námořní hlídka) než letecké velitelství. Pro Sověty mohou námořní operace provádět pouze pojmenované námořní letecká velitelství (s největší pravděpodobností buď baltské nebo černomořské).



Další pokyny k používání postojů jsou uvedeny v sekci 17.2, ale když je přední linie v podstatě stabilní, obecně se používá postoj „pružný“, protože to umožňuje leteckým jednotkám upravit jejich velikost a rozmístění v rámci aktuální geografické oblasti. Postoj záloha a ústup byste měli zvolit, když se vaše vojenské síly mají přesunout se změnami fronty. „pevný“ udrží vaše vojenské letectvo na stávajících základnách (to může být efektivní, když jde o poptávku a nabídku podpůrných jednotek).

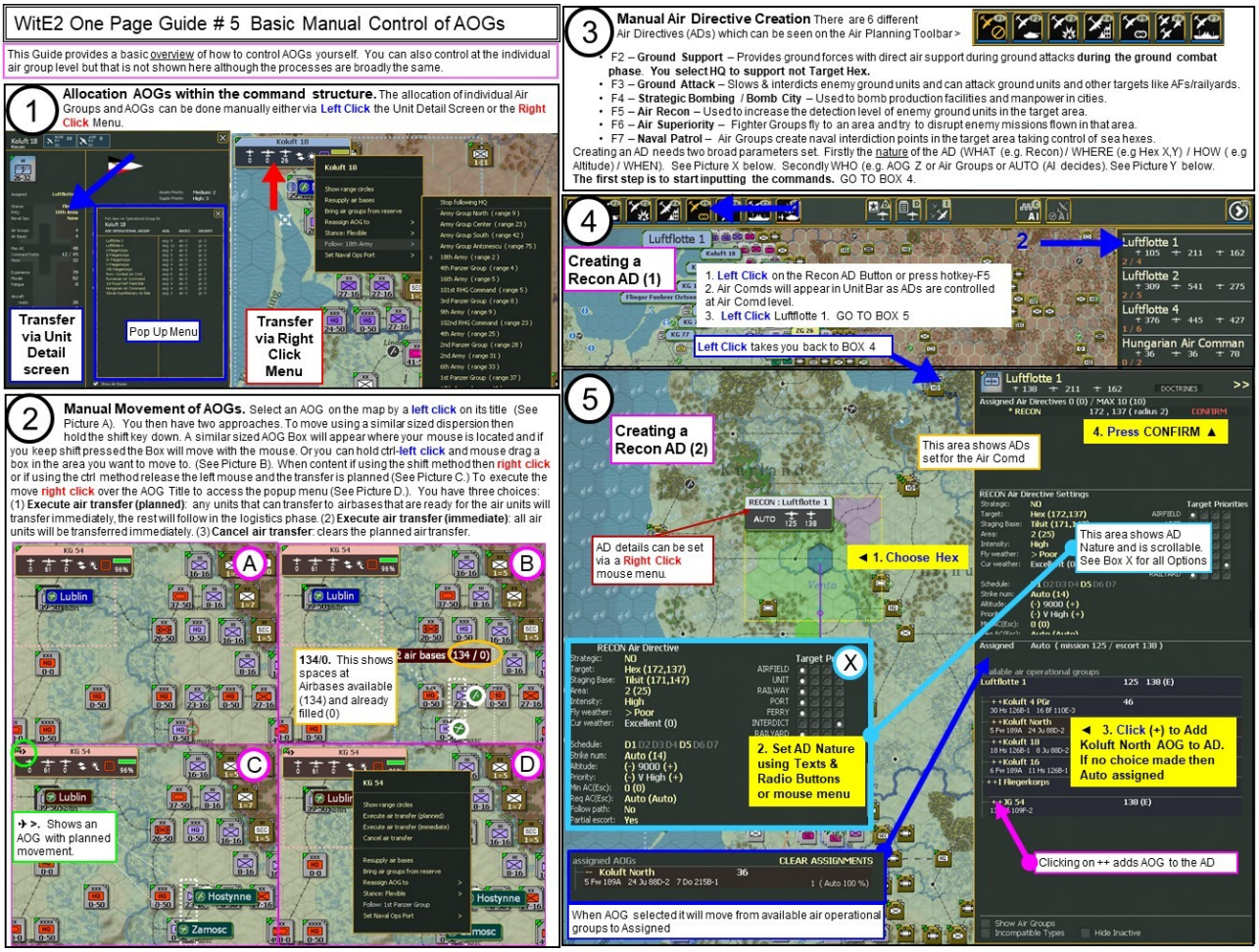
4.6.5 Přeskupení leteckých jednotek

Pokud použijete asistenci AI, vaše letecké jednotky se přeskupí podle výše uvedených pravidel. Kromě toho to bude řídit přenos leteckých jednotek do a z vaší státní rezervy (13.2).

4.6.6 Ruční ovládání

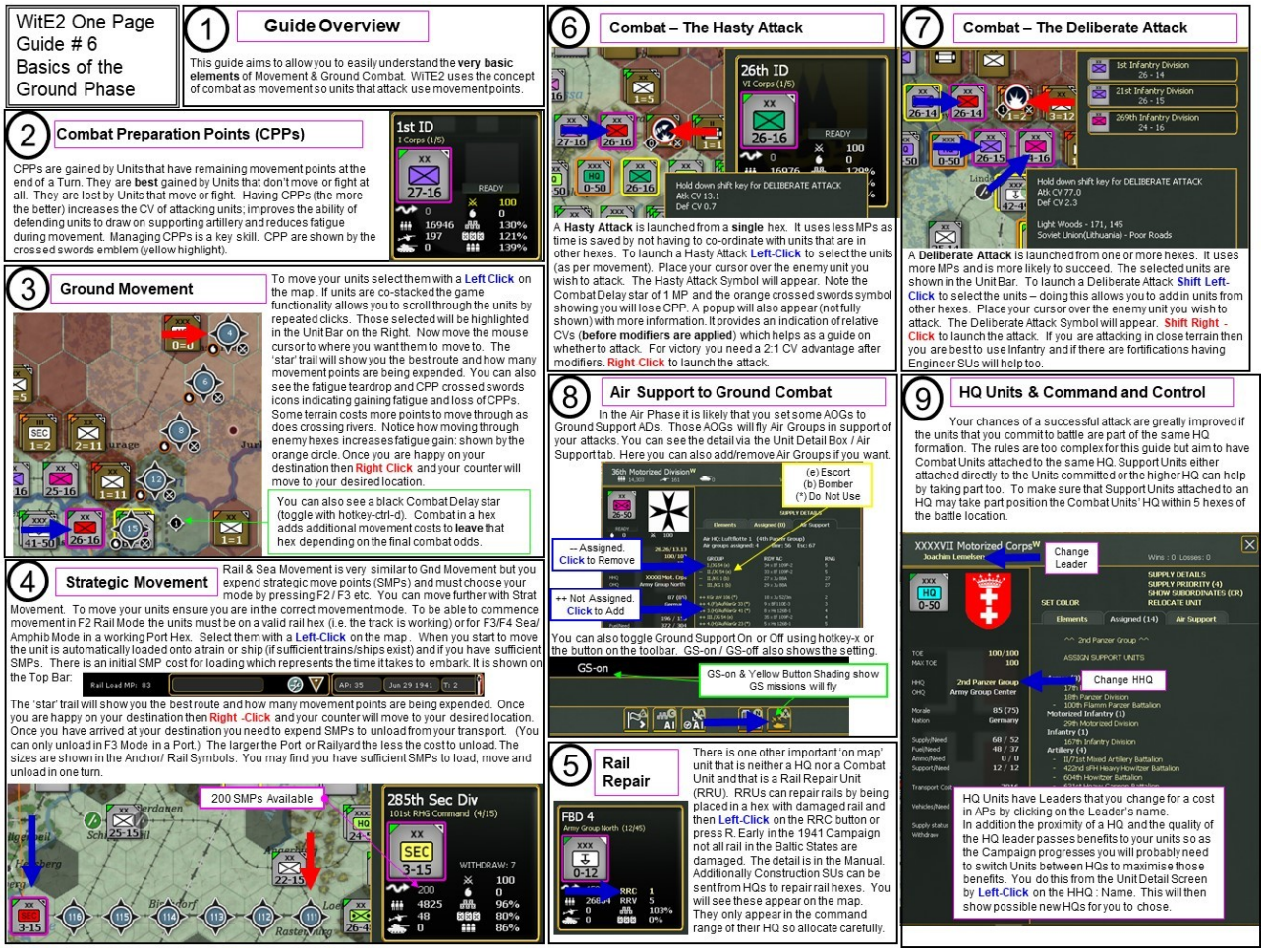
Jednostránkový průvodce „Ruční ovládání AOG“ uvádí základy toho, jak můžete své AOG ovládat ručně. Kromě toho byste si měli přečíst klíčové části v kapitolách 16 - 18, které vysvětlují, jak vytvářet a upravovat vaše vlastní letecké rozkazy, jak přenést letecké skupiny na mapu a jak znovu nasadit vaše vojenské letectvo.

Důrazně doporučujeme, abyste u několika prvních her použili pro leteckou válku asistenci AI. Určitě zjistíte, že s AI to ulehčuje hru, přičemž výsledky jsou velmi dobré a výrazně to zrychlí hru.



4.7 Pochopení pozemních jednotek

Toto téma poskytuje základní přehled o různých herních jednotkách a o tom, jak o nich zobrazit informace. Jednostránkový průvodce uvádí hlavní problémy zahrnuté v této části:



4.7.1 Struktura jednotky

Jednotky se skládají z různých pozemních prvků (21.2) a přesné uspořádání jednotky vychází z její tabulky vybavení (TOE) (21.2.5). Jednotka na 100% TOE má všechny požadované pozemní prvky.

Pozemní prvky se liší podle typu jednotky, ale obvykle zahrnují personál (organizovaný do oddílů), jednotlivá vozidla, děla a další výzbroj. Zahrnují také podpůrné jednotky, které zálohovaly bojové prvky (signalisty, první pomoc, logistiku atd.) a nákladní automobily, používané k přesunu jednotky.

Počet pozemních prvků, jejich morálka, zkušenosti a únava mají vliv na schopnost celé jednotky útočit a bránit se.

Jednotky mohou ztratit pozemní prvky v důsledku boje, oslabení a pohybu. Když se to stane, TOE jednotky poklesne, protože prvky jsou poškozeny nebo zničeny. K udržení úrovně TOE lze získat náhradou nové pozemní prvky, vyráběné továrnami (4.10 a 26.1).

Při postupu hry si všimnete, že se TOE mění. To odráží použití modernějšího vybavení a také různé změny, které obě strany provedly ve složení svých bojových jednotek. Divize Panzer v roce 1941 bude tedy založena na kombinaci tanků Panzer I/II/III/IV (i když některé ve skutečnosti použijí ukořistěné české nebo francouzské tanky), do roku 1944 bude stejná divize používat kombinaci tanlů Panzer IV/V.

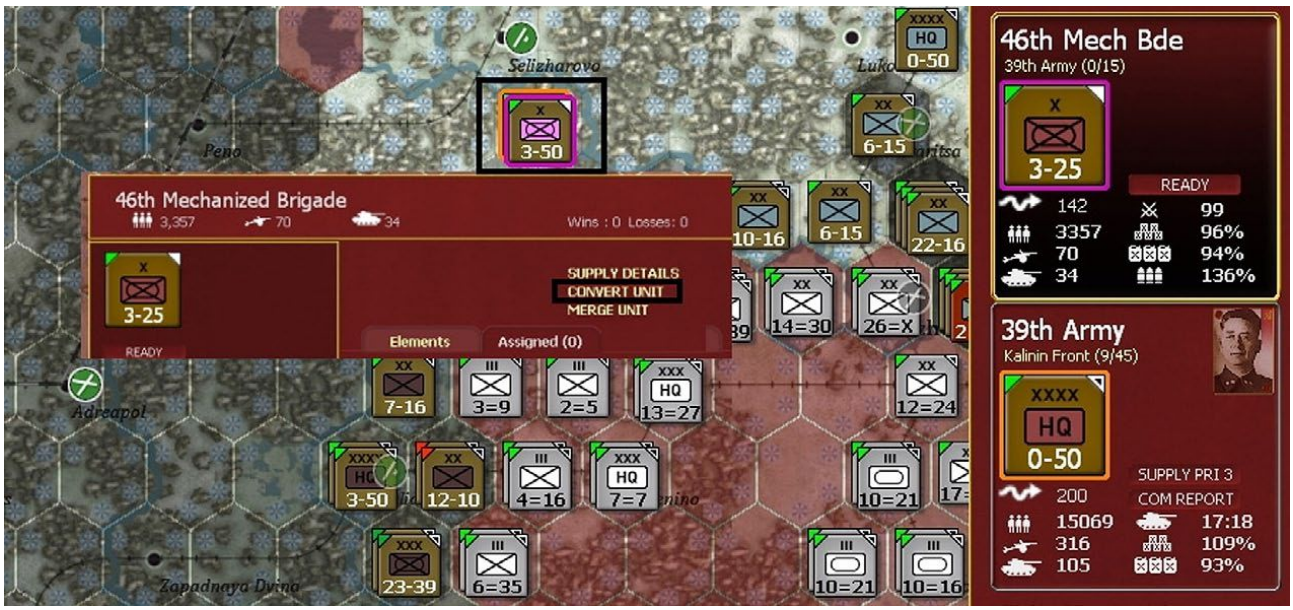
Všimněte si, že pokud jednotka nemůže získat přístup ke svému preferovanému prvku (jako je například střední tank Panzer IV), může ho nahradit podobný prvek, včetně těch ukořistěných od nepřítele. Sovětská obrněná formace z roku 1944 se tedy bude snažit používat T34/85 jako základní střední tank, ale může místo toho použít pronajaté tanky Sherman. Německá tanková divize může využít ukořistěné sovětské T34.

4.7.2 Typy jednotek

Ve hře je pět typů pozemních jednotek:

Bojové jednotky (Combat Units - CU) jsou jednotky, které se na mapě objevují jako žetony a mohou bojovat, například pěší divize. Mnoho CU se může rozdělit na tři menší jednotky, aby pokryly větší plochu terénu (21.3).
Velitelství (HQ) (21.11). Velitelství se na mapě objevují jako žetony. Nemohou bojovat. Většina velitelství poskytuje velení a řízení vzdušných nebo pozemních jednotek. Některá velitelství poskytují kapacity pro opravy železnic nebo obojživelníky.
Podpůrné jednotky (Support Units - SU) jsou menší jednotky včetně dělostřelectva, protitankových, protiletadlových, ženijních, útočných děl a stavebních jednotek. Většina SU se na mapě nezobrazuje. Jsou připojeny k velitelstvím a bojovým jednotkám (CU) a jejich „podpora“ je poskytována automaticky. Podpůrné jednotky (SU) lze podle potřeby přesouvat mezi základními jednotkami (21.5).
Podpůrné, ženijní a víceúčelové jednotky se objeví pouze tehdy, když opravují železniční hex, jinak jsou připojeny k městu, depu nebo letecké základně, které opravují.
Víceúčelové jednotky (Multi Role Units - MRU) jsou většinou jednotky velikosti brigády (ale všimněte si, že ne všechny brigády jsou MRU), které mohou být buď mimo mapu (připojené k bojové jednotce nebo velitelství) nebo na mapě jako samostatná bojová jednotka (21.4).

Chcete-li převést MRU na SU, musí být ve stejném hexu jako její řídící velitelství a musí mít alespoň 1 zbývající bod pohybu (MP). V níže uvedeném příkladu je 46. Mech Bde (mechanizovaná brigáda) ve stejném hexu jako její řídící velitelství (39. armáda). Otevřete podrobné okno jednotky a klikněte na 'Převést jednotku'.



Jakmile jsou mimo mapu, mohou být znovu přiřazeny jako každá jiná podpůrná jednotka (SU). Chcete-li převést víceúčelovou jednotku (MRU) na mapu, musí být v hexu velitelství místo, aby se MRU na mapě znovu objevila. Chcete-li proces zvrátit, otevřete podrobnou kartu příslušného velitelství, vyberte jednotku (v tomto případě 86. střeleckou brigádu) a klikněte na 'MULTI-ROLE'. Jednotka se nyní zobrazí na mapě s 1 MP.



4.7.3 Budování a dělení jednotek

Německé divize a sovětské sbory lze rozdělit na tři menší jednotky. Pokud je chcete spojit, pak původní jednotky musí být ve stejném hexu (a každá s alespoň 1 MP). Původní divize nebo sbor bude obnovena s průměrem morálky, zkušeností a únavy jejích součástí.

4.7.4 Velitelství a velení

Ve WiTE2 poskytujevelitelství velení pro vaše pozemní jednotky až po nejvyšší velitelství pro tuto konkrétní mocnost, jako je sovětská Stavka nebo německé OKH. Každé pozemní velitelství má přiděleného velitele s určitými charakteristikami (15.3) a tyto velitele lze měnit pomocí vašich administrativních bodů (9.2), ale také mohou padnout v boji, nebo mohou být odstraněni pomocí počítačových rutin (k tomu může dojít, pokud mají relativně nízkou hodnotu politické úrovně). V případě smrti nebo odvolání bude jmenován nový velitel (a to můžete změnit).

Role velitelů (kapitola 15) a velitelství (sekce 21.11) jsou podrobně rozebrány v dalších kapitolách této příručky a doporučujeme, abyste si po pochopení základů hry tyto části přečetli. Prozatím si všimněte, že velitelství a velitelé ovlivňují různými způsoby výkon bojových jednotek:

Aby bylo možné přidělit podpůrné jednotky na pomoc v boji, musí mít řídící velitelství dosah do 5 hexů od bojové jednotky (23.6).

Aby bylo možné poskytnout bojové jednotce podpůrné jednotky (považujte je za zástupce personálu, jako jsou radisté, polní nemocnice, kuchaři, mechanici atd.), mají různé typy velitelství různé rozsahy:

Vrchní velení	90
skupina armád/front	45
armáda	15
sbor	5
letecké	90

Různá hodnocení velitelů ovlivňují bojový výkon (23.8), pohybovou kapacitu (22.1) a řadu problémů, spojených s přidělováním zásob a náhrad (25.1).

Účinnost velitelů je ovlivněna jak jejich pozicí v hierarchii velení, tak vzdáleností mezi velitelstvím a bojovou jednotkou. Skutečná činnost těchto pravidel je složitá a závisí na tom, jak přesně je řetězec velení strukturován, takže jakmile pochopíte základy, důrazně doporučujeme přečíst si sekci 15.5.

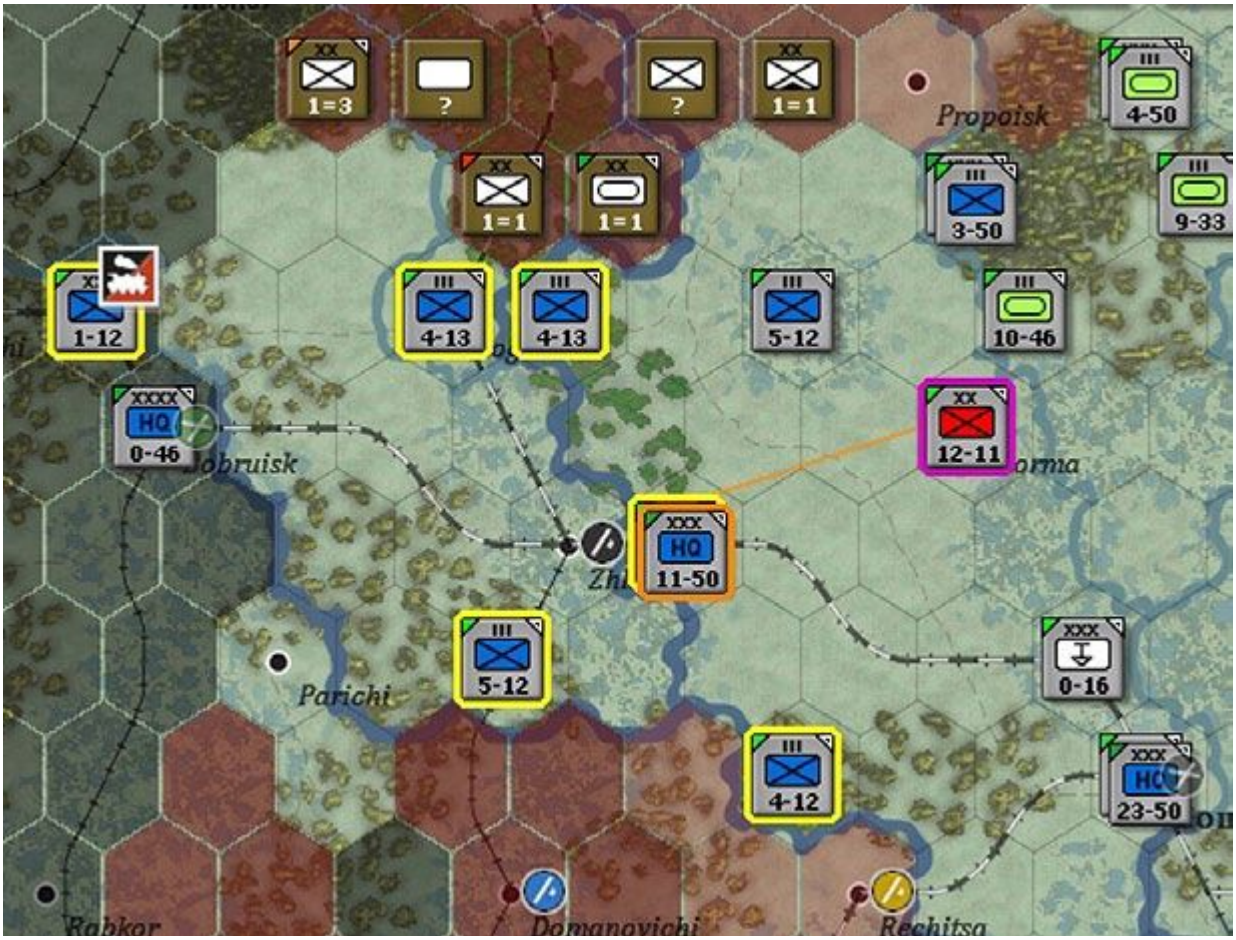
4.7.5 Informace o vztahu mezi jednotkami

WiTE2 spoléhá na vytvoření efektivního řetězce velení mezi vašimi jednotkami a velitelstvími. K tomu vám pomůže přístup k informacím o jednotkových vztazích. I když se velením bude podrobněji zabývat v kapitole 15 a sekci 21.11, v této fázi stojí za to zdůraznit funkčnost zobrazení barvy ohraničení žetonu, která zobrazuje vztahy mezi jednotkami. Tato funkce se zobrazí, když je na mapě vybrána jednotka. Různé barvy ohraničení jsou:

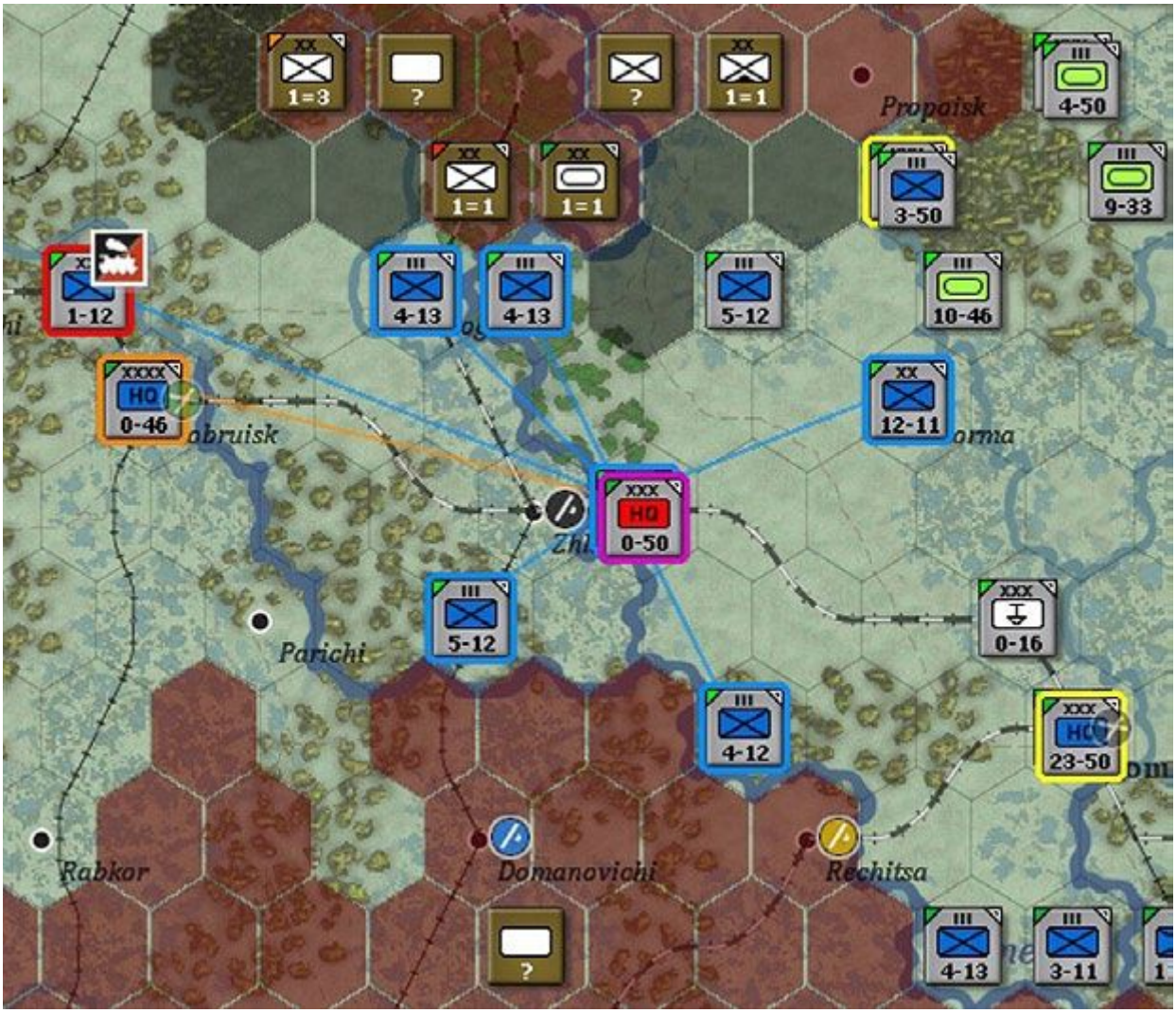
fialová - jednotka, kterou jste vybrali
oranžová - HQ vybrané jednotky
žlutá - Jiná jednotka přímo ovládaná stejným velitelstvím
modrá - podřízená jednotka v dosahu
červená - podřízená jednotka mimo rozsah

Kromě toho se na mapě objeví čára příslušné barvy, která ukazuje, jak je jednotka/velitelství spojeno s jinými formacemi.

V některých případech může být tato čára nakreslena k okraji viditelného zobrazení, což znamená, že příslušné velitelství je v určité vzdálenosti. K tomu obvykle dochází, pokud velitel-ství nebo jednotka přímo podléhá jednomu z nejvyšších velitelství, jako je německé OKH.



Na zobrazeném příkladu je vybraná divize (12-11) ohraničena fialově, všechny ostatní jednotky hlásící se ke stejnému velitelství jsou žluté a oranžová čára ozna-čuje spojení mezi touto jednotkou a jejím přímým velitelstvím.



Na tomto obrázku je vybráno velitelství (je ohraničené fialovou barvou) a modře lemované jednotky jsou tomuto velitelství podřízené. Jednotka ohraničená červeně je mimo rozsah velení (4.7.3 a 15.5.4).

Všimněte si modrých čar mezi velitelstvím a jednotkami, kterým velí. Armádní velitelství, které ovládá vybraný sbor, je navíc zvýrazněno oranžově (a oranžová čára ukazuje spojení). Ostatní velitelství sborů, která sdílejí stejné armádní velitelství, jsou žlutá, protože v tomto případě sdílejí vztah přímého podřízení stejnému velitelství.

4.7.6 Výběr a přesun jednotek

Základním krokem je kliknutí levou myší na jednotku. V pravé části obrazovky se zobrazí box s podrobnostmi jednotky a zvýrazní se další jednotky na mapě. Pokud chcete přesunout více jednotek ve stejném hexu, jednoduše klikněte na další pole jednotek, která se zobrazí na pravé straně (vybrané jednotky budou ohraničeny bílou barvou) nebo dvojklikem vyberte celý štos.

Pokud je v daném hexu více než jedna jednotka, pak opakované kliknutí levou myší změní pořadí těchto žetonů a pokaždé vynese na vrch nové jednotky, připravené k přesunu.

Jakmile vyberete své jednotky, klikněte pravým tlačítkem na požadovaný cíl (může to být přesun nebo útok). Další informace o výběru jednotek a různých typech pohybu a útoků naleznete v příručce jednostránkovém průvodci 6.

4.7.7 Informace o jednotce

Abyste mohli dobře spravovat své jednotky, WitE2 o nich poskytuje významné detaily. Pro snazší pochopení to lze uvést ve třech úrovních: zobrazeno na mapě, panel jednotek a obrazovka podrobností jednotky.

Zobrazeno na mapě: Žeton na mapě je první úrovní podrobností. Barva žetonu jednotek ukazuje národnost nebo typ (např. německé jednotky SS a Luftwaffe a sovětské gardové mají jiné pozadí než ostatní německé nebo sovětské jednotky). Symbol na žetonu ukazuje typ jednotky a její určenou velikost (34.1, 34.2 a 34.3).

Čísla ve spodní části žetonu lze měnit tak, aby zobrazovala bojovou hodnotu, pohybové body nebo obrannou bojovou hodnotu (CV). Pokud si to přejete, lze místo toho použít při zobrazení název jednotky.

Trojí zobrazení stejné jednotky.:



vlevo – útočná bojová hodnta (CV) a pohybové body

uprostřed – útočná bojová hodnota (CV) a obranná bojová hodnota (CV)

vpravo – jméno jednotky

Stisknutí klávesy Z přepnete mezi prvními dvěma a klávesou Y zobrazíte třetí způsob.

Pokud jsou vybrány soft faktory (6.5), pak se v levé horní části žetonu mohou zobrazit informace o zásobování, palivu, morálce atd. Jsou popsány v kapitole šest, ale umožňují vám rychlý pohled na jednotky ve vaší armádě, které mají problémy se zásobováním nebo mají vysokou morálku.

Lišta jednotky: Po výběru žetonu jednotky na mapě levou myši se aktivuje lišta jednotek na pravé straně obrazovky hry. Lišta jednotek zobrazuje stejné informace jako žeton na mapě a poskytuje více podrobností. U bojových jednotek (CU) to zahrnuje nadřízené velitelství, podrobnosti o zásobách, body strategického pohybu, body přípravy, režim a sílu jednotky v počtu lidí, lehkých obrněných vozidel (AFV) a zbraních.



Na liště jednotky (levý obrázek) je zobrazen:
- dostupný počet bodů strategického pohybu
- počet mužů v jednotce
- počet děl v jednotce
- počet tanků v jednotce
- body bojové přípravy (CPP)
- zásoby (% z potřebných)
- munice (% z potřebné)

Pomocí tohoto zobrazení můžete změnit režim (od připraveného k opravnému nebo záloze), případně kliknout na velitelství (zde XXXIX motorizovaný sbor) a displej se posune a zobrazí velitelství.

Velitelství ukazují mírně odlišné informace, včetně vlastního vyššího velitelství, bodů strategického pohybu, kapacity velení a aktuální situace v zásobování. Můžete také změnit prioritu zásobování velitelství (25.8) a získat přístup k příslušným informacím ve velitelské zprávě.



Na obrázku jsou 2 německá velitelství. Velitelství 2. armády a armádní skupiny Střed.

Velitelství nemají žádnou vnitřní bojovou hodnotu, takže mají vždy 0 MP. Stejně jako u bojové jednotky můžete vidět název velitelství, kteréu jsou podřízena, ale další části zobrazení se liší.

Pokud kliknete na obrázek velitele, zobrazí se pole se všemi příslušnými detaily (37.7). Pod velitelem můžete změnit prioritu zásobování (v současné době jsou 1 a 3) nebo přistupovat k velitelské zprávě (4.17). Protože je velitelství 2. armády velitelstvím Osy, může být nastaveno na stav útoku (to je popsáno níže v 4.13.3).

Vpravo pod žetonem jsou dostupné body strategického pohybu a síla jednotky (bude zahrnovat všechny muže, děla nebo tanky v podpůrných jednotkách přímo ovládaných tímto velitelstvím). Vpravo je využití a počet dostupných velitelských bodů (12:27, respektive 80:108) a dále % zásob a paliva v jednotce.

4.7.8 Režimy jednotky

Režimy jednotek jsou důležitým konceptem WiTE2. Umožňují vám změnit způsob, jakým jednotka přebírá náhrady, nebo mohou podporovat jiné jednotky v bojích. Hráč si může vybrat z pěti možných režimů.

Výchozí hodnota je **READY** (připravená), což lze považovat za stav obecného účelu jednotky.
REFIT (oprava) poskytuje větší šanci na získání náhrad (4.11.1 a 25.8) a na upgrade na novou tabulku vybavení (TOE), až bude k dispozici.
RESERVE (záloha) umožňuje, aby se jednotky angažovaly na podporu boje, i když nebyly vybrány, aby se skutečně zúčastnily (to se může stát jak útočící, tak bránící straně) (23.7).
Umístění jednotky do režimu **STATIC** (statický) ušetří na vozidlech, ale sníží mobilitu (21.8).
IN FORT (v pevnosti) je speciální status, který umožňuje jednotkám překročit úrovně stohování a zvýšit obrannou sílu ve velkých městech (20.6).

Jednotky mohou mít navíc několik nedobrovolných stavů. Mohou být směrované, vyčerpané, nepřipravené nebo izolované.

4.7.9 Opětovné přiřazení podpůrných jednotek

Tato část pojednává o dvou způsobech přesunu pospůrných jednotek (Support Units - SU) mezi velitelstvími a bojovými jednotkami. Další informace o jejich přiřazení městům najdete v části 21.5.

Lze je provést automaticky nebo ručně. Můžete se rozhodnout, že to uděláte ručně, když uzamknete podporu HQ na obrazovce nastavení (2.3 a 4.19.1) pro nový scénář (ve hře proti AI to můžete změnit v jakékoli fázi – 36.18).

Automatické opětovné přiřazení: Chcete-li použít tuto možnost, musíte pro své velitelství nastavit „úroveň podpory“ a můžete to provést buď pomocí žetonů jednotlivých jednotek, nebo pomocí velitelské zprávy.



Hodnota může být mezi 0-9 (21.5.6) a určuje, kolik z každého typu (například všechny dělostřelecké SU jsou považovány za jeden typ) bude přiřazeno k tomuto velitelství. Ženijní SU mají mírně odlišná pravidla (zjistíte v sekci v 21.5.6).

Německý sbor s úrovní 4 se tedy pokusí mít připojené 4 protitankové, dělostřelecké, obrněné a protiletadlové SU (za předpokladu, že je jich k dispozici dostatek). Ty na úrovni 0 nebudou mít připojené žádné (a každá která by se připojila, bude vrácena do vyšší úrovně HQ).

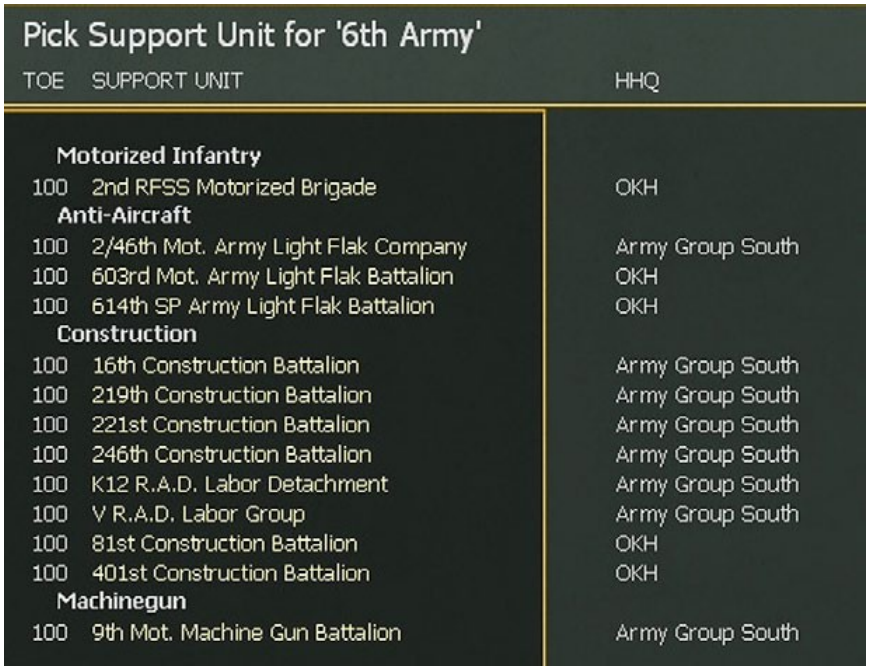
				Supply Priority	Support Level
Unit Name	Type	HHQ	ThBox	SupL	CU
3rd Army	Army	Western Military District	MAP	3	0
4th Army	Army	Western Military District	MAP	3	0
10th Army	Army	Western Military District	MAP	3	1
13th Army	Army	Western Military District	MAP	3	0
21st Army	Army	Western Military District	MAP	3	0
20th Army	Army	Western Military District	MAP	3	0
16th Army	Army	STAVKA	MAP	3	0

Ruční opětovné přiřazení: Pro takový případ musíte velitelství zamknout na obrazovce nastavení nebo na obrazovce herních možností. Můžete to také provést ve velitelské zprávě. Umožní vám to vybrat, které podpůrné jednotky jsou přiřazeny ke které velitelství nebo bojové jednotce (21.5.7 a 21.5.8).



Chcete-li přiřadit podpůrnou jednotku novému velitelství, klikněte levou myší na velitelství na mapě a poté klikněte pravou myší na displej velitelství na pravé straně. Otevřete kartu ‚Assigned' a uvidíte něco podobného obrázku vlevo:

Vyberte ‚ASSIGN SUPPORT UNITS'.



Objeví se okno, podobné tomu na obrázku.

Zobrazuje všechny vhodné podpůrné jednotky v řetězci velení nad velitelstvím, které používáte.

Klikněte na požadovanou jednotku. Ta bude odstraněna ze seznamu a přiřazena k velitelství 6. armády.

Můžete také přesunout podpůrné jednotky z velitelské nebo bojové jednotky. V takovém případě vyberte jednotku na kartě HQ (řekněme 767. prapor houfnic), tím se otevře karta jednotky (37.4), klikněte na text HHQ (bude-li jednotku možné znovu přiřadit, bude žlutá, jinak šedá) a uvidíte následující okno:



Klikněte na některý z těchto příkazů a dělostřelecká jednotka bude znovu nasazena. Všimněte si, že vám to umožní poslat SU jinému armádnímu velení, zpět do AGS nebo do jakéhokoli sboru, který je v dosahu (tedy nejen těch, které přímo podléhají 6. armádě).

Přiřazení podpůrné jednotky k bojové jednotce používá stejnou funkci ‚ASSIGN SUPPORT UNITS' na kartě jednotky (37.3.3). Chcete -li odpojit SU od bojové jednotky, klikněte na [x] na kartě jednotky (viz obrázek):



4.8 Základní pohyb a boj

Toto téma poskytuje přehled o pozemním pohybu a boji. Je to kombinace hlavních činností, které budete v jakékoli hře WiTE2 provádět.

4.8.1 Základy pohybu

Chcete-li přesunout libovolnou jednotku, nejprve na ni klikněte levou myší. V této fázi se zobrazení mapy změní tak, aby zobrazovalo hexy, na kterých by se jednotka mohla v kole přesunout.



V tomto případě byla vybrána maďarská jízdní brigáda a mapa má nyní pět různých barev, které indikují informace o možnostech pohybu:

1) Tyto hexy jsou ovládány Osou a jsou v rozsahu pohybu jednotky.
2) Tyto hexy jsou ovládány Osou, ale jsou mimo rozsah pohybu jednotky.
3) Tyto hexy jsou ovládány Sověty a jsou buď obsazeny sovětskou jednotkou, nebo vám chybí dostatečná detekce (10.2). Ve skutečnosti se jednotka může pohybovat vedle těchto hexů, ale pravděpodobně bude muset bojovat, aby do hexu skutečně vstoupila.
4) Tyto hexy jsou pod sovětskou kontrolou a víme, že jsou neobsazené. V tomto případě můžete jednotce zadat tyto hexy, ale za dodatečné náklady na pohyb (22.2).
5) Tyto hexy jsou tmavě stínované ze zcela specifického důvodu. Maďarské jednotky se nesmějí skládat s rumunskými jednotkami (a naopak), takže tyto hexy jsou blokované, přestože jsou v rozsahu pohybu vybrané jednotky (14.2). Na podobné problémy narazíte, pokud se pokusíte přesunout maďarské a rumunské jednotky do země toho druhého nebo příliš daleko na sever herní mapy.



Poté můžete trasovat možnou dráhu pohybu jednoduchým podržením myši a přesunutím na požadovaný hex. Pro každý hex ve vybrané cestě (a ve výchozím nastavení bude vždy vybrána cesta s nejnižšími náklady) můžete vidět pohybové body (MP), které zbudou, pokud se jednotka zastaví v tomto hexu.

Všimněte si, že poslední hex na cestě (vedle sovětské divize 4-5) má kolem ukazatele cesty červený kroužek. To znamená, že zadáte hex, který je v současné době pod sovětskou

kontrolou. Všimněte si také, že jelikož se jedná o brigádu, platí pohybová penalizace za vstup do Sověty kontrolovaného hexu (proto poslední hex stojí 3 MP).

Klikněte pravým tlačítkem na požadovaný cílový hex. V závislosti na tom, jak jste hru nastavili (36.17.1), se jednotka buď automaticky přesune do určeného cílového hexu, nebo se tah zobrazí tak, jak probíhá hex po hexu.



Tohle je příklad situace, kdy je jednotka ve zvoleném hexu. Stále se může přesunout do přátelsky ovládaného hexu nebo jiných Sověty kontrolovaných hexů. Hex, který byl zadán, je nyní zobrazen jako světle šedý, což znamená, že v tomto kole změnil vlastnictví.

Tento postup platí bez ohledu na to, zda se jedná o pohyb jednoho hexu, dlouhého přesunu pomocí železničního systému nebo o útok na nepřátelskou jednotku.

Stejně můžete přesouvat více než jednu jednotku najednou výběrem první jednotky a podržením klávesy Shift. Klikněte levou myší na jakékoli další jednotky ve stejném hexu a mohou se pohybovat jako štos (a útočit společně). Dvojitým kliknutím na štos vyberete všechny přítomné jednotky.

Proces nařizování útoku s jednotkami ve více než jednom hexu je popsán níže v sekci 4.8.2.

Potenciální vzdálenost pohybu se zobrazí pro nejpomalejší jednotku ve štosu, ale rychlejší jednotky můžete obvykle přesunout znovu později ve fázi pzemního pohybu.

Pro pozemní jednotky existují dva všeobecné druhy pohybu: **taktický** a **strategický**. Režim si vyberete výběrem z panelu nástrojů v horní části obrazovky hry.

Taktický pohyb (prováděný, když je vybrána záložka Ground Movement - F1) je pohyb od pozemního hexu k pozemnímu hexu a stojí body pohybu (MP). Boj také stojí MP. Jednotky, které také využívají strategický pohyb, mají taktické MP snížené úměrně výdajům bodů strategického pohybu (SMP) a stejně tak pohybující se pomocí taktických MP (třeba na nádraží) sníží dostupné SMP.

Pro účely pohybu existují čtyři typy jednotek: velitelství, pěchota, kavalerie a motorizované. Kavalerie získává oproti pěchotě pohybový bonus, ale při zvažování nákladů na vstup do určitých hexů a za boj je považována za nemotorizované. Některé jezdecké jednotky obsahují značný počet motorizovaných nebo obrněných dopravních prostředků (například německá 1. jízdní divize v rané hře nebo sovětský jízdní sbor v pozdní hře), ale pro účely pohybu a boje jsou stále považovány za kavalérii.



Všimněte si, že je možné motorizovat (dočasně nebo trvale) jakoukoli pěchotní jednotku za cenu nákladních vozidel a administrativních bodů. S takovými jednotkami se pak zachází jako s motorizovanými, jak s ohledem na zisk pohybových bodů, tak na jejich výdej.

Na začátku každého kola jsou vašim jednotkám přiděleny pohybové body (MP). Počet přidělených MP je variabilní, ale klíčové faktory jsou:

Typ jednotky: Motorizované a velitelské jednotky dostávají více MP než pěchotní jednotky, ale u některých typů terénu také mají vyšší náklady. Jednotky kavalerie jsou z hlediska celkové mobility mezi pěchotními a motorizovanými jednotkami.

Pokud byla jednotka napadena v poslední fázi (buď přímo, nebo proto, že reagovala jako „rezerva“), pak její MP mohou být sníženy podle intenzity boje a jeho výsledku (22.1.3).

Kontroly velitele: Neúspěšná morálka a administrativní kontroly snižují počet MP.



Body přípravy na boj (CPP) jsou v tomto ohledu velmi důležité, protože čím více jich máte, tím větší je pravděpodobnost, že projdete kontrolami velitele. To je jeden z mnoha důvodů, proč je důležité pokusit se je v průběhu hry zachovat (viz část 22.2.2).

Únava a palivo: Jednotky s únavou a nedostatkem paliva (motorizované) nebo zásob (nemotorizované) ztrácejí MP.
Nákladní auta v jednotce: Každá jednotka má určitou úroveň nákladních vozidel, se kterou je plně mobilní.

Nedostatek dostupného počtu nákladních vozidel povede ke snížení pohybových bodů. I když jsou jednotce k dispozici nákladní automobily, může být nutné je použít k nalezení zásob, pokud jsou místní sklady příliš omezené. V tomto případě bude dostupný MP snížen (22.1).
Dočasná motorizace: Pokud jsou kamiony k dispozici, můžete zvýšit MPs motorizací jednotky.



Jízdní jednotky nelze motorizovat, protože většina vojáků se bude stále pohybovat rychlostí koně, ne nákladního vozu.

Když se jednotky pohybují a bojují, spotřebovávají body pohybu (MP). Spotřeba MP závisí na řadě faktorů:

Terén a počasí: Pohyb těžkým terénem a přechod řek stojí víc MP.
Zóny ovládání (ZOC): Představují schopnost všech bojových jednotek (CU) na mapě ovládnout oblasti mapy ve své blízkosti. Přesun dovnitř či ven ze ZOC stojí další MP (22.2.4).
Pohyb ze zadní oblasti (také nazývaný administrativní pohyb): Pohyb v hexech, které jste ovládali na začátku svého tahu, je rychlejší a přináší menší únavu, než pohyb do hexů, které původně ovládal nepřítel. Všimněte si, že administrativní pohyb nelze použít v hexu s jakoukoli úrovní nepřátelského zákazu (22.2.1).
Zpoždění bojového pohybu: Pokud dojde v hexu k útoku, mohou být na hex uvaleny dodatečné náklady ke zpomalení dalšího pohybu tímto hexem během tahu (22.2.7).



Všimněte si, že navrhovaná cesta pohybu přijatá počítačem bude vždy ta cesta, která má nejnižší náklady. Pokud se chcete pohybovat v jiné posloupnosti hexů, možná budete muset svůj plánovaný přesun rozdělit na menší bloky.

Administrativní pohyb je forma taktického pohybu, který lze použít pouze v hexech, které byly přátelsky ovládány na začátku tahu a neměly žádný nepřátelský zákaz (22.2.1). To umožňuje jednotkám v každém tahu pohybovat se rychleji, protože se snižují náklady pohybu na hex.
Strategický pohyb: Na začátku každého tahu je přiděleno 200 jednotek bodů strategického pohybu (SMP). Lze je utratit za pohyb po moři nebo železnici a pro každý z nich platí některé společné faktory:
Dostupnost zdrojů strategického pohybu: K pohybu po železnici nebo po moři potřebujete vlaky nebo lodě. Zdroj potřebný k přesunu jednotky souvisí s její velikostí a typem vybavení.
Náklady na naložení a vyložení: Nástup a výstup ze zdroje strategického pohybu stojí SMP. Tyto náklady představují čas potřebný k nástupu či výstupu. Ve větších přístavech a nádražích jsou nižší a v železničním hexu, který je dále od nádraží, jsou vyšší.

Nástup a výstup také spotřebovává přístavní či železniční kapacitu, což zvyšuje náklady na další jednotky využívající stejnou železniční trať a snižuje tok nákladní dopravy ve fázi logistiky.



Sovětský tankový sbor z pozdní války s připojenými podpůrnými jednotkami bude proto vyžadovat k pohybu mnohem větší železniční nebo námořní kapacitu, než jediná pěší brigáda.

Náklady na pohyb po železnici: Jednotky přepravované po železnici spotřebovávají železniční kapacitu, což způsobuje přetížení, které může zavinit další náklady na body strategického pohybu (SMP) pro ostatní přepravované jednotky.
Vliv zákazu: Rozkazy k pozemnímu útoku a námořní hlídce způsobí, že na hexy bude umístěna hodnota zákazu. Čím vyšší je hodnota, tím větší jsou náklady na pohyb po hexu a tím větší je pravděpodobnost poškození pohybující se jednotky. Všimněte si, že jakákoli úroveň zákazu zabrání použití administrativního pohybu v tomto hexu. Zákaz lze také vygenerovat v důsledku akcí sovětských partyzánů (13.4).

Pohyb po železnici a námořnictvu hexy s vysokou hodnotou zákazu je obzvláště nákladný (jak z hlediska pohybu, tak ztrát). Velmi vysoké úrovně nepřátelského námořního zákazu mohou ve skutečnosti pohyb do těchto hexů blokovat.

4.8.2 Boj

Ve WiTE2 je boj funkcí pohybu, a proto stojí pohybové body (MP). Existují dva druhy boje: Rychlý a promyšlený (23.4). Rychlé útoky stojí méně MP, ale můžete útočit pouze z jednoho štosu se sníženým nasazením a palebnou podporou. Promyšlené útoky stojí více MP, ale umožňují vybrat k účasti na útoku více štosů.

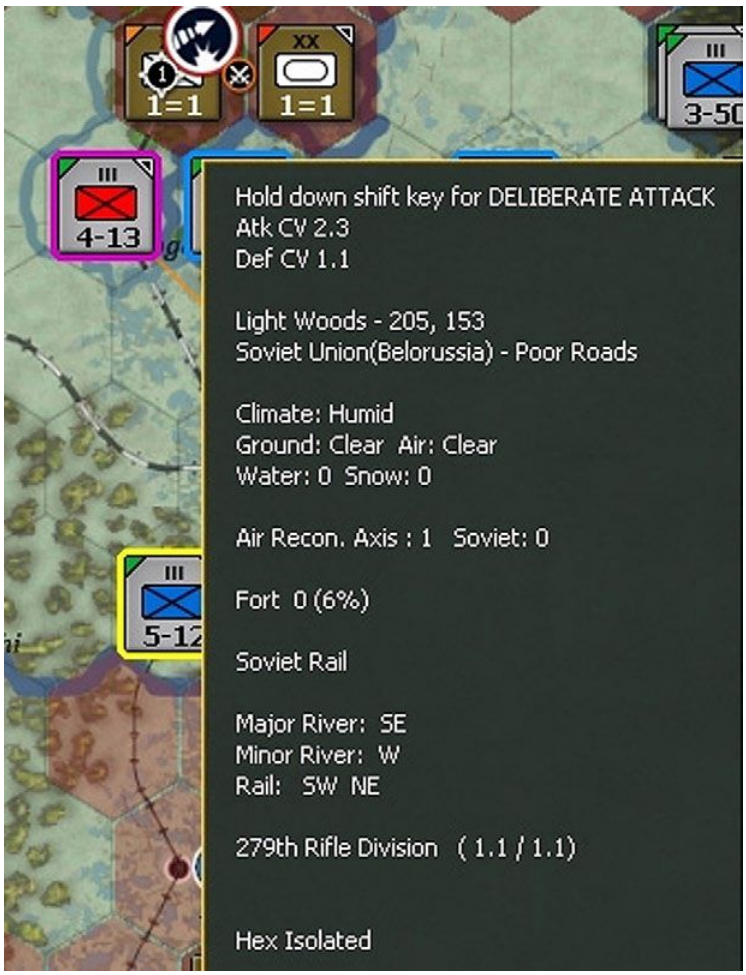
Všimněte si, že pokud zaútočíte na hex a vyhrajete, donutí to nepřátelské jednotky ustoupit (nebo se vzdát či prchnout), ale vaše útočící jednotky se nepřesunou do hexu. To by vyžadovalo další kolo pohybu a je možné, že vašim útočníkům nyní chybí MP k postupu. Ve skutečnosti by mohlo být lepší nechat některé jednotky mimo útok nebo mít místní rezervu, aby bylo zajištěno, že můžete své vítězství využít.

Postup při nařízení útoku: Ve WiTE2 je boj považován za zvláštní formu pohybu. Stojí pohybové body za útok a během fáze pohybu (akce) můžete mísit útoky s pohyby přesně tak, jak si přejete.

Chcete -li nařídit jednotce útok:

Levou myší vyberte jednotku a pravou myší klikněte na cílový hex. Před útokem můžete zkontrolovat pravděpodobné bojové šance (23.8) tak, že umístíte myš nad cíl. Zobrazí se odhad pravděpodobných šancí na vítězství v útoku.

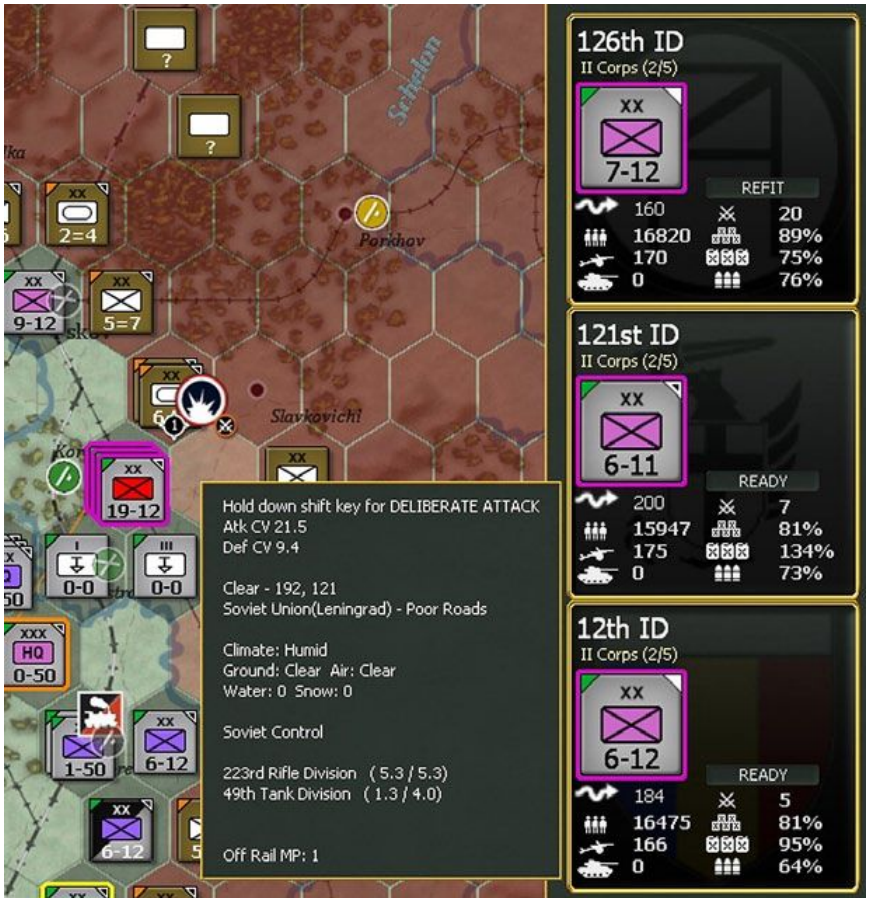
Pokud kliknete pravou myší na cílovou jednotku, provedete **rychlý** útok, pokud použijete shift+pravou myš, provedete **promyšlený** útok.



Na obrázku zvažuje německý pluk útok na sovětskou střeleckou divizi (severně od něj). Levá část ukazuje plánovaný rychlý útok, pravá ukazuje hodnoty v případě použití promyšleného útoku. Všimněte si zlepšení bojové hodnoty útočníka na úkor vyššího výdaje pohybových bodů. Interpretace těchto šancí vyžaduje určitou pozornost, protože hodnoty mohou být zavádějící, v případě, že máte nízkou úroveň detekce a nebudete brát v úvahu, jak se bitva vyvíjí (dělostřelectvo a letecké síly mohou podstatně snížit bojovou hodnotu jednotek).

Chcete-li nařídit útok více než jedné jednotce ve stejném hexu:

Základní kroky jsou stejné jako výše, včetně toho, zda provést rychlý nebo promyšlený útok. Chcete-li vybrat více než jednu jednotku k útoku, podržte klávesu Shift a klikněte levou myší na všechny jednotky v hexu, na které chcete zaútočit (nezapomeňte, že dvojklikem na hex vyberete všechny přítomné jednotky).



V tomto případě mají 3 německé pěší divize rozkaz zaútočit na sovětské střelecké a tankové divize. Byl vybrán promyšlený útok (mohl to být rychlý). Pokud nechcete použít všechny jednotky ve štosu, klikněte levým tlačítkem na displej jednotek na pravé straně.

Chcete-li nařídit útok pomocí jednotek z více než jednoho hexu:

To je složitější a lze to provést, pouze pokud máte v úmyslu zahájit promyšlený útok;

Podržte klávesu Shift a přesuňte myš na hexy, které obsahují jednotky, se kterými chcete útočit.

Na pravé straně obrazovky hry se zobrazí úplný seznam všech jednotek, které jste vybrali.

Na této obrazovce klikněte na ikonu typu jednotky u každé jednotky, kterou **nechcete** zahrnout do útoku.

Podržte klávesu Shift a klikněte pravou myší na cílový hex

Na dalším obrázku sovětský hráč zahajuje velký útok a chce použít jednotky ve dvou hexech k útoku na Němce. To musí být promyšlený útok. Pokud například nechce použít 18 gardovou střeleckou divizi (třeba aby mohla postoupit do hexu, pokud je boj úspěšný), pak ji z boje odstraní levou myší.



Pokud tento druhý útok uspěje a Sověti budou mít v záloze obrněné jednotky, může se jim podařit prorazit hluboko do německého týlu.



Tento proces může vypadat složitě, ale rychle se stává intuitivním. Všimněte si, že pokud jste vybrali k promyšlenému útoku jednotky, které postrádají body pohybu (MP) (nebo jsou na špatném místě), musíte je zrušit a teprve pak můžete útok spustit.

CV (bojová hodnota): Klíčovou dovedností je umět vybrat, kde, kdy a s kým zaútočit. Abyste pochopili relativní sílu jednotek, jejich žetony zobrazují CV jednotky. Porovnání CV útočníka s CV obránce poskytuje údaj o pravděpodobném výsledku (4.8.4), ale neodráží možné změny obou hodnot, když se řeší skutečná bitva (4.8.3).

Když najedete myší na jednotku, na kterou hodláte zaútočit, zobrazí se vyskakovací hexové pole pro lepší indikaci upravených hodnot CV pro obě strany. Dejte si pozor: když dojde k boji, započítají se další faktory, jako je terén, rezervy a kontroly velitelů, které nelze předvídat, takže bojová hodnota (CV) je pouze jedním z ukazatelů možného úspěchu. Stejně tak pokud jsou vaše znalosti nepřátelského hexu omezené (takzvaná detekční hodnota 10.2), pak informace o jejich CV mohou být zavádějící.

Pokud je konečným výsledkem poměr 2-1 bojové hodnoty CV (nebo lepší), pak obránce ustoupí z hexu. V závislosti na okolnostech může být obránce také rozprášen, prchnout nebo se vzdát.

Podpůrné jednotky: I když je zřejmé, které bojové jednotky se zúčastní boje, u jednotek podpory je to méně jasné. Podpůrné jednotky, které jsou přímo připojeny k bojovým jednotkám, budou do boje přidány automaticky. Podpůrné jednotky připojené k velitelům bojových jednotek, účastnících se bitvy, musejí projít řadou kontrol, aby se mohly zúčastnit.

Řešení boje. Když dojde k útoku, bojový engine hry vyřeší boj, do něhož jsou zapojeny jednotlivé pozemní prvky. Podrobnosti, které uvidíte, závisí na úrovni zprávy, kterou jste nastavili.

Výsledky lze zkontrolovat pomocí klávesy F11, která zobrazí všechny bitvy za poslední kolo (pro obě strany) a můžete vybrat ty, které chcete zkontrolovat (37.1).

Pokud vyhrajete, nepřítel ustoupí z hexu, což vám umožní přesunout se do hexu, samozřejmě pokud vám zbývají jednotky s dostatečným počtem MP.

4.8.3 Další faktory, které ovlivňují boj

Toto téma vysvětluje některé další faktory zahrnuté v boji a jak vhodně využít.

Úroveň detekce (Detection Level – DL): Úroveň detekce zobrazuje, kolik toho o svém nepříteli víte. To je nejzřetelnější, když hrajete se zapnutou válečnou mlhou. Jednotky s DL 1 budou na mapě zobrazeny jako žetony, ale bez dalších informací. Nízké úrovně detekce také nepříznivě ovlivní útočníka, protože se zvýší rozsah překvapení nebo přepadení obráncem.

Body bojové přípravy (Combat Preparation Points – CPP): Body přípravy jsou důležitou funkcí WiTE2. Představují umožnění jednotkám odpočívat, stavět se k útoku a ovlivnit jak zobrazené bojové hodnoty (CV), přidělení podpůrných jednotek, tak celkový bojový výkon. Body za přípravu se získávají, když jednotka nevyužije všechen svůj příspěvek na strategický pohyb (je lepší, pokud se zastaví na přátelském území, nesousedí s nepřátelskou jednotkou nebo pokud jsou součástí velitelství útoku - 4.13.3). Ubývají při pohybu jednotek, pokud zaútočí (to vás bude stát polovinu zbývajícího celkového počtu), pokud je jednotka napadena a nepřítel se blíží úspěchu, nebo u podpůrných jednotek, když jsou přiřazeny k novému velitelství nebo připojeny k jiné bojové jednotce.



Pokud je to možné, pokuste se zachovat CPP, protože vám pomohou udržet mobilitu a efektivitu vaší armády.

Opevnění: Klíčovým prvkem každé obranné operace je použití opevnění k ochraně vaší pozice. Úrovně opevnění poskytují významný bonus v obranném boji.

Téměř všechny jednotky ve WitE2 mají schopnost stanovit úrovně opevnění, nicméně dosáhnout nejvyšších úrovní je poměrně obtížné. Budování úrovní opevnění je automatické, ale v hexu musí být bojová jednotka. Obě strany mohou postavit v konkrétních hexech speciální pevnostní jednotku (Fort Unit), aby v tomto procesu pomohly, a ženisti buď v ústředí jednotky, nebo připojení (možné pouze u Fort Units) tento proces urychlí.

Morálka a zkušenosti: Všechny jednotky mají hodnocení pro morálku a zkušenosti, které představují schopnost a výcvik jednotky. Jednoduše řečeno, čím vyšší je morálka a zkušenost jednotky, tím lépe. Ovlivňují pohyb i boj.

Únava: Když jednotky provádějí operace, nabírají únavu. Míra zisku únavy je ovlivněna morálkou a zásobami, překonaným terénem a jakýmkoli bojem. Únava ovlivňuje bojovou hodnotu pozemního prvku sníženou CV o 1/3 úrovně únavy. Únava také ovlivňuje přidělení pohybových bodů. Zkuste nechat své jednotky odpočívat , dokud únava nebude příliš vysoká.

Režim rezerva: Jakákoli připravená (READY) bojová jednotka může být uvedena do režimu rezerva (RESERVE) výběrem přepínače **Ready/Refit/Reserve** na liště jednotek (4.7.7). Bojové jednotky v režimu rezervy se mohou automaticky zapojit do blízké bitvy, a to jak útočné (musí být vzdálená do 3 hexů), tak obranné (musí být vzdálená do 6 hexů). Rezervní jednotky, které jsou odhodlány bojovat, se nepohybují, ale musejí mít potřebné body pohubu (MP), aby se mohly zúčastnit bitvy. Jednotky, které se pohybují, ustupují nebo prchají, jsou vyřazeny z režimu rezervy.

Oslabení: Oslabení představuje účinek opotřebení jednotky.

Ve WiTE2 existují různé způsoby, kterými může jednotka utrpět oslabení:

Jednotky, které během své logistické fáze začínají v sousedství nepřátelských jednotek, utrpí další ztráty na oslabení, což představuje boj nízké intenzity.

Když se jednotky pohybují, začnou nabírat únavu. Určité procento vozidel jednotky bude zničeno a poškozeno na základě počtu pohybových bodů, které jednotka vynaložila během předchozího kola.

Pokud jsou jednotky po bitvě nuceny ustoupit, utrpí další ztráty z oslabení. Ztráty budou záviset na úrovni zkušeností a morálce ustupující jednotky a na tom, zda je nebo není jedna strana motorizovaná.

Nákladní vozy budou během logistické fáze také trpět opotřebením. To může ovlivnit jak nákladní vozy přiřazené k podpoře logistického systému (ve skladech), tak nákladní vozy připojené k jednotkám (protože ty budou použity k čerpání zásob z nejbližšího dostupného skladu).

Zákaz: Uložení úrovní zákazů na hex. Letecká síla nebo partyzánské akce mohou zvýšit pohybové náklady jak pro jednotky, tak pro zásobování, a navíc mohou způsobit přímé oběti. Jakákoliv úroveň zákazu odepře schopnost používat administrativní pohyb (4.8.1).

4.8.4 Interpretace výsledku boje

Zpráva o bitvě (37.1) bude indikovat ztráty, které obě strany utrpěly. Abyste bitvu prozkoumali podrobněji, můžete otevřít další karty.



Uvedený příklad je zpráva o sovětském útoku, o kterém byla řeč v sekci 4.8.2. Nejprve se zobrazí pouze horní obrazovky, které vám poskytnou rychlý přehled o tom, co se stalo. Pokud stisknete možnost „zobrazit podrobnosti“, zobrazí se okno (v něm kliknutím na skrýt podrobnosti odstraníte další informace).

Jak interpretovat tyto informace (a další karty) je popsáno v sekcích 23.10 a 37.1. Nyní chvíli si všimněte, že nahoře máte počty zapojených mužů, změny od začátku do konce bojových hodnot (CV) (německá divize poklesla z 93 na 22), kolik jednotek bylo zapojeno (jak na mapě, tak podpůrné jednotky) a kolik prvků bylo narušeno, poškozeno nebo zničeno. Ostatní karty vám to umožní prozkoumat podrobněji, pokud si přejete zjistit, které prvky byly zasaženy nejvíce a které prvky stejně nejvíce poškodily nepřítele.

4.8.5 Možné výsledky boje

Jakmile bude bitva vyřešena, jedna nebo druhá strana vyhraje. Pokud jsou konečné kurzy menší než 2:1, obránce obvykle udrží hex, pokud jsou vyšší než 2:1, bude nucen ustoupit. Pokud konečné šance naznačují drtivé vítězství, tento ústup může být přes více než jeden hex, což znamená výrazné narušení obranné linie nepřítele.

Kromě vítězství nebo prohry může bitva generovat další výsledky:

- pokud jsou útočníci dobře vedeni, je možné, že porážka bude převedena na „průzkumný“ útok s mnohem nižšími ztrátami.
- pokud jsou konečné šance vyšší než 5:1, může být obránce nucen ustoupit o 2 nebo více hexů.
- pokud je obránce v hexu, který byl izolován na začátku tahu (23.12) a je nucen ustoupit, může normálně ustoupit, pokud existuje cesta nebo se vzdát.Pokud nemá platnou ústupovou cestu, vždy se vzdá.
- pokud obránce neměl platnou ústupovou cestu (ale nebyl izolován na začátku tahu), pak se ústup stane úprkem s mnohem vyššími ztrátami;
- pokud je obránce těžce poražen, má nízkou morálku nebo zkušenosti, je špatně vedený nebo je pěchotní jednotkou čelící motorizovaným útočníkům, je možné, že výsledek ústupu způsobí, že se jednotka rozpadne a bude místo ústupu zničena. V takovém případě může jednotka utrpět mnohem těžší ztráty, i když ustoupí normálně.

4.8.6 Zvláštní pravidla 1. tahu

Některá z výše uvedených pravidel mohou být v prvním kole jakéhokoli scénáře pozastavena nebo upravena. Poměrně často najdete jednotky, které budou na několik kol zmrazeny. Scénáře, které začínají 22. června 1941, budou navíc ovlivněny pravidly, popsanými v kapitole 11.

Ta poskytují pohybový bonus jednotkám Osy, útočícím do pobaltských států a Běloruska (tedy ne na Ukrajinu), pokud jim zbývá jen 15 MP (pokud jsou motorizované). Tyto pohybové bonusy jsou pozastaveny pro jednotky pohybující se do nebo za hexovou řadou x: 194 (v podstatě čárou, probíhající od severu k jihu přes Minsk). Dalšími důležitými změnami je pozastavení nákladů nepřátelských zón kontroly a snížení dopadu boje na jednotky opouštějící hex (11.2).



Při přesunu jednotek budou tyto náklady vypočítány za vás, ale můžete zjistit, že podobné jednotky vstupující do stejného hexu musí kvůli těmto pravidlům platit různé náklady.

Jednoduše řečeno, Němci nemohou přesouvat jednotky do nebo z Maďarska a Rumunska a sovětská jižní fronta bude upravena, pokud se Němci nepřesunou na jih nebo na východ od Lvova (přesný spouštěcí hex je 187 187). Níže uvedená mapa ukazuje sovětské nasazení při startu v této oblasti a kritický hex.



Pokud navíc za stranu Osy hraje lidský hráč, sovětské motorizované jednotky budou umístěny do režimu zálohy a mohou zasáhnout do jakékoli bitvy (11.3.2). To je pravděpodobnější u formací, podřízených jihozápadnímu frontu (opět na Ukrajině).

4.9 Úvod do invazí a výsadkových operací

Celkově letecká doprava jednotek (včetně leteckých operací) a námořní invaze je relativně malou součástí WiTE2. Žádná ze stran ve hhře nemá kapacitu pro typ obojživelných nebo vzdušných akcí, které západní spojenci vyvinuli do roku 1943. Obě strany mohou provádět výsadkové operace, ale pouze s brigádami nebo pluky rozdělené německé divize.

Kapacitu k zahájení námořních invazí má jen sovětský hráč a jen v Černém moři.

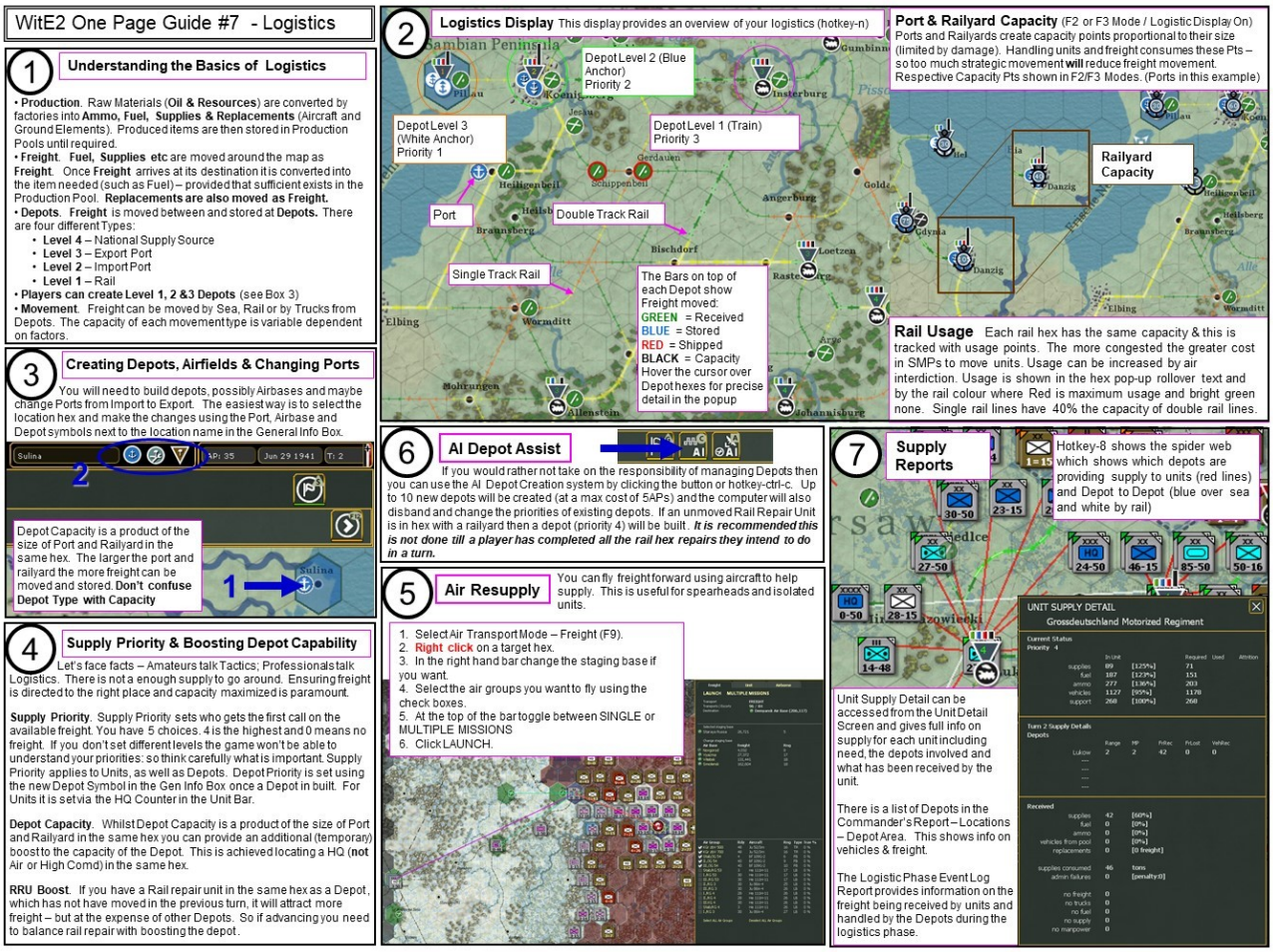
Úplné podrobnosti o tom, jak se připravit a provádět výsadkové a námořní operace, naleznete dále v této příručce (oddíly 23.9 a 24.7). Nástin toho, jak používat letadla letecké dopravy k přepravě nákladů, je popsán v oddíle 4.10.16 této kapitoly a dále v manuálu (22.5).

4.10 Úvod do logistiky

Toto téma poskytuje základní přehled o logistickém systému. Logistický systém ve WitE2 se může zdát na první pohled jednoduchý, ale čím více ho prozkoumáte, tím více detailů uvidíte. Více informací o logistickém systému najdete v sekci 6.9 a kapitole 25.

Logistika se skládá ze 4 klíčových prvků: výroby, zásobení jednotek, dopravy a distribuce.

Jednostránkový průvodce vysvětluje základy této části.



4.10.1 Výroba

Suroviny jsou továrnami převedeny na čtyři položky zásob:

Zásoby
Palivo
Munice
Náhrady (skládající se buď z letadel, nebo pozemních prvků)

Tyto položky se pak ukládají do výrobních zásobníků, dokud nebudou potřebné. Když jsou přesunuty zásobovacím systémem, jsou považovány za „náklad“ (25.3) a při dodávce vašim ozbrojeným silám využívají kapacitu železniční, lodní a nákladní dopravy. Jakmile náklad dorazí k jednotce, rozdělí se zpět na jednu ze čtyř položek.

Jednotky při pohybu a boji potřebují čtyři různé druhy zásob. Poptávka po každé položce se liší v závislosti na typu jednotky a způsobu, jakým byla použita v předchozích kolech.

Kromě toho se výrobní systém (kapitola 28) používá k vytváření nových pozemních prvků (21.2). Na druhé straně je mohou využít čerstvě sestavené jednotky k posílení nebo k nahrazení ztrát ve vašich stávajících formacích.

Jako hráč nemáte nad výrobním systémem ve WitE2 přímou kontrolu. V průběhu hry můžete ztratit nebo získat zdroje a továrny, ale nemůžete změnit co a v jakém množství továrna vyrábí, ani tabulku vybavení (TOE) jednotek (můžete však nastavit maximum pro kontrolu, kolik z této TOE jednotka získá).

PRODUCTION		CAPACITY	DAMAGED	POOL	BUILT	UNITS	
	____ MANPOWER ____						
SU	Soviet Union	2430	-	223,610	198,890	-	
	____ SPECIAL ____						
-	Armaments Production	269	0	1,355K	225K	0	
-	Fuel Production	481	0	10,841K	406K	0	
-	Heavy Industry	592	0	3,934K	534K	0	
-	Manpower	2430	0	223K	198K	0	
-	Oil Production	182	0	2,198K	750K	0	
-	Port	49	0	-	-	0	
-	Railyard	344	0	-	-	0	
-	Resource Production	624	0	49,563K	6,250K	0	
-	Vehicle Repair	A	-	16,846	10,480	0	
-	Vehicle	110	0	27,681	2,660	0	
	____ AIR ____						
SU	#- MiG-3	af:72	-	4	1944	6	[-7]
SU	Yak-9	af:10	-	45	60	4	[-18]
SU	#- P-40C (SO)	af:15	-	0	180	0	
SU	#- I-153	-	-	0	0	2	
SU	#- I-16 Type 18	-	-	2	0	3	[-4]
SU	#- I-16 Type 24	-	-	46	0	3	
SU	#- I-16 Type 29	-	-	0	0	1	
SU	#- Yak-1	af:67	-	56	3500	21	
SU	Yak-1B	af:67	-	162	402	25	[-15]
SU	#- Yak-7A	af:17	-	50	280	0	
SU	Yak-7B	af:58	-	138	1085	10	[-18]
SU	#- LaGG-3 '11 Series'	af:19	-	0	750	0	
SU	#- LaGG-3	af:66	-	0	3498	7	[-14]
SU	LaGG-3 '29 Series'	af:19	-	35	475	20	[-14]
SU	#- La-5	af:48	-	132	1030	28	[-10]
SU	La-5F	af:104	-	90	90	0	
SU	#- Hurricane IIB mod (SO)	af:20	-	51	640	7	[-11]
SU	#- Hurricane IIB (SO)	af:28	-	205	1456	8	[-8]
SU	Hurricane IIC (SO)	af:12	-	33	72	4	[-5]
SU	#- P-39D (SO)	af:4	-	181	156	8	
SU	P-39N (SO)	af:31	-	31	31	0	
SU	#- P-40E (SO)	af:9	-	0	351	3	
SU	P-40K (SO)	af:18	-	41	100	13	[-13]

Výrobní obrazovka (36.3) poskytuje přehled výroby, který ukazuje, kolik se vyrábí a kolik se uchovává ve výrobním zásobníku.

Prvky označené poznámkou **#-** se již nevyrábějí a prvky s poznámkou ****** se teprve začnou vyrábět.

Nyní můžete tuto obrazovku ignorovat, ale můžete se na ni podívat a zjistit, proč například některým z vašich leteckých jednotek chybí letadla (možná používáte málo vyráběný typ, nebo je už zastaralý).

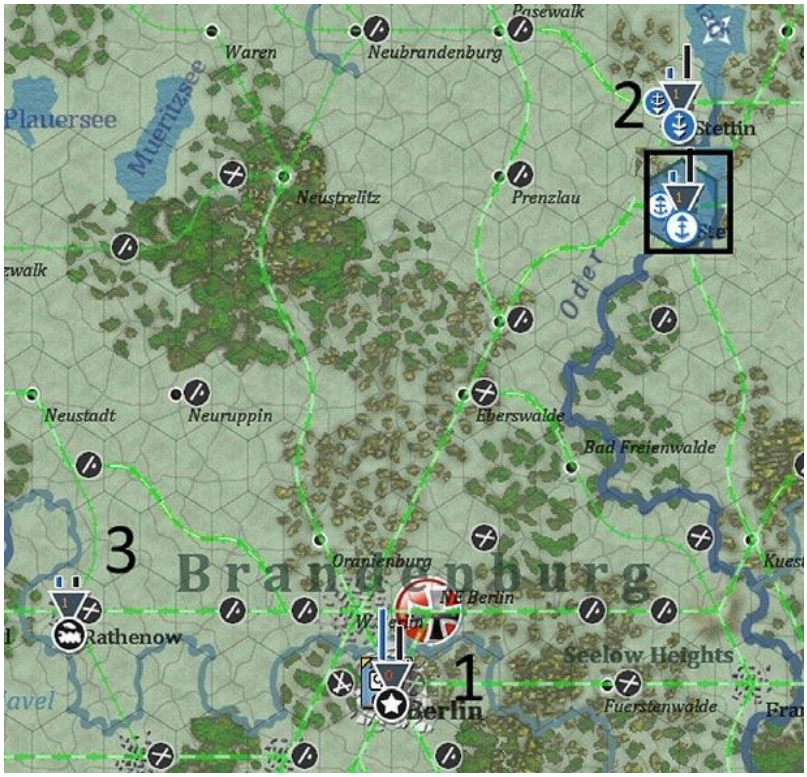
Pomocí obrazovky můžete přejít na podrobnější informace o daném prvku, zkontrolovat, které továrny jej vyrábějí a které jednotky jej využívají.

4.10.2 Typy skladů

Náklad se převáží vlakem, lodí a nákladními auty do sítě skladů. Sklady mají dva atributy. Mají schopnost ukládat zásoby, které mohou být použity blízkými jednotkami v následujících kolech a mají možnost přijímat a odesílat náklady během logistické fáze. Navíc často drží nákladní auta, sloužící k podpoře logistického systému.

Existují čtyři typy skladů.

Obrázek ukazuje tři různé typy skladů a jejich symboly. Berlín je státní zdroj zásobování (označeno hvězdičkou), Štětín je zobrazen jako vývozní přístav (černý obdélník) a dovozní přístav (všimněte si, jak se symbol změnil) a Rathengow je železniční sklad (označený symbolem vlaku).



Správa této části hry vyžaduje určité zkušenosti, ale jeden zásadní problém nelze opominout. Sklady odesílají náklad pouze těm, kdo mají vyšší prioritu (4.10.4), takže sklad s prioritou 4 nemůže odeslat náklad do jiného skladu. Stejně tak může exportující přístav posílat námořní náklad pouze na místo určení, které má vyšší prioritu.

Úroveň 4 (státní zdroj zásob). Produkují náklad. Ve hře je nelze postavit.

Úroveň 3 (vývozní přístav). Lodě dopravují náklad do skladů úrovně 2. Přístavy nelze v průběhu hry stavět, ale mohou se poškodit a je třeba je opravit. Daný přístav může být přidělen pro dovoz nebo vývoz zásob podle potřeb hráče.

Všimněte si, že pokud je k železniční síti připojen také přístav, bude komunikovat s jinými železničními sklady pro příjem a odesílání nákladu pomocí železničního systému.

Úroveň 2 (dovozní přístav). Dostává zboží lodí ze skladu úrovně 3. Sklad je vytvořen při obsazení přístavu, lze jej v případě potřeby zrušit a později znovu postavit. Čím vyšší je priorita přístavního skladu, tím je pravděpodobnější, že bude přijímat nákladní dopravu po moři (kapacita lodní dopravy je omezena počtem přepravních lodí v regionu i kapacitou přístavu).

Přístavní sklady jsou při invazi automaticky vytvářeny obojživelnými velitelstvími.

Úroveň 1 (železniční sklad). Dostávají náklad ze skladů úrovně 1-4 po železnici. Je vytvořen, pokud si hráč postaví sklad v jakémkoli hexu se železnicí (i když místo není aktuálně připojeno k širší železniční síti). Pokud zvolené místo nemá nádraží, je vytvořeno nádraží 1. úrovně se 100% poškozením.

Sklady úrovně 1 mohou být postaveny i v hexech, které jsou na železniční trati, ale kde není aktuální spojení. Počet takových skladů (tj. těch, které nejsou postaveny ve stávajícím městě), které lze vytvořit v každém kole, je omezený.

To umožňuje hráči předem vybudovat nádraží, takže až bude připojena železniční trať sklad bude plně funkční,.



Stejně jako u letišť počítač přidělí podpůrné jednotky ženistů hexu, který staví (nebo opravuje) kolejiště. Udržovat ve velitelstvích nebo na velitelstvích frontovů či armádních skupin jejich zásoby je pro tento účel velmi užitečné.

Sklady úrovně 1 lze postavit nebo zrušit prostřednictvím informačního okna města, ke kterému se dostanete kliknutím na název města v boxu General Information.

4.10.3 Stavění skladů

Existují dva způsoby, kterými můžete stavět nové sklady.

Plně automatizovaný: Pokud stisknete Cntrl+C, počítač vytvoří nové sklady, změní jejich prioritu a zruší všechny nepotřebné sklady. Pokud použijete tuto možnost, důrazně doporučujeme v tomto kole dokončit všechny akce oprav kolejí (21.6.1), aby rutina měla přístup ke všem užitečným informacím (další podrobnosti o pravidlech, použitých pro tuto možnost, viz 25.7.3).

Když se rozhodnete ukončit aktuální kolo, budete upozorněni, že tuto možnost máte.

Ruční: Sklad může být postaven v jakémkoli hexu na železniční trati. Pokud hex neobsahuje nádraží, bude pro podporu skladu vytvořeno (se 100% poškozením). Každý takto vybudovaný sklad bude stát 1 administrativní bod.

4.10.4 Nastavení priorit pro sklady

Chcete-li pomoci distribuovat náklad na podporu vašich operací, můžete nastavit priority zásobování. Priority lze nastavit pro jednotlivé sklady a velitelství (všechny jednotky připojené k velitelství mají stejnou prioritu) v rozsahu od 0 (nejnižší) do 4 (nejvyšší).

Prioritu skladu můžete změnit na zobrazení z mapy, na jedné z karet v horní části obrazovky, na obrazovce skladu nebo pomocí velitelské zprávy.

Ani na úrovni 4 nemusí sklad nebo velitelství obdržet veškerý náklad, který může potenciálně pojmout, pokud v související železniční síti nebo samotném skladu není dostatečná kapacita. Systém zásobování se snaží přidělit každému skladu základní část zásob. Sklady s vyšší prioritou získají více, pokud však existuje dostatečná přepravní kapacita.

Každá letecká základna má svou vlastní prioritu zásobování bez ohledu na prioritu zásobování svého řídícího velitelství.

4.10.5 Úložná kapacita skladu

Kapacita skladu souvisí s velikostí přístavu a nádraží, nikoli s typem skladu. Čím větší je přístav nebo nádraží, tím více nákladu může sklad pojmout.

Relativní kapacita skladu je znázorněna výškou černé lišty. I když se zdá, že větší sklady jsou efektivnější, v mnoha sektorech Sovětského svazu možná budete muset spoléhat na větší počet relativně malých skladů. To se zobrazí, když vyberete kartu logistiky.

V uvedeném příkladu černé pruhy ukazují, že Stettin je větší skladiště než Rathengow (ale Rathengow je ve skutečnosti typické pro většinu skladů na mapě).

Velikost skladu (spojená s velikostí nádraží v hexu) je klíčem k jeho kapacitě a může být snížena, pokud je nádraží (nebo přístav) poškozeno. To se může stát, když změní majitele nebo je bombardováno. Kapacitu zvyšuje umístění velitelství do hexu (25.7.8).



Tím se zobrazuje vliv umístění velitelství na sklad. Na levé straně nemá Baranovichi žádné velitelství a černý pruh označuje jeho schopnost zpracovávat nákladní dopravu. Umístění velitelství armády na hex ztrojnásobí jeho kapacitu (lze to také zkontrolovat pomocí najetí myší, více informací viz 6.9.1).

Význam optimalizace vaší logistické sítě je veliký. Zvláště pro hráče Osy v roce 1941 bude použití této schopnosti znamenat velký rozdíl, když se vaše armády dostanou do Sovětského svazu. Na druhé straně, v roce 1944, velké sovětské síly potřebují veškerou dostupnou pomoc, aby zůstaly zásobené i při ofenzivě.

Sklad v hexu s poškozeným kolejištěm (nebo přístavem) bude fungovat méně efektivně než to, kde je kolejiště (nebo přístav) plně opraveno.

Pokud je kolejiště poškozeno, buď kvůli obsazení hexu, nebo je čerstvě postaveno, pokusí se hra automaticky přiřadit jakékoli dostupné stavební jednotky k rychlým opravám.

4.10.6 Distribuce nákladů

Pohyb nákladní dopravy mezi sklady po moři nebo železnici je omezený.

Nákladní doprava má dvě omezení. První je kapacita přístavu nebo kolejiště pro zacházení s nákladem, druhá je kapacita sítě mezi nimi.

Tyto výdaje jsou stejné jako u jednotek pohybujících se strategickým pohybem. Když dochází ke strategickému pohybu, výdaje na pohyb nákladu v průběhu kola mohou být i nadměrné. Ve skutečnosti může jednotka se strategickým pohybem omezit nákladní dopravu (v nejhorším případě budou náklady na pohyb tak vysoké, že vám nebude postačovat železniční zdroj k odeslání jakéhokoli nákladu na místo).

V tomto ohledu záleží na fázování herního kola. Zatímco fáze logistiky (5.3.1) přichází v určitém pořadí před fází pozemního pohybu, využití kolejí se na konci logistických výpočtů resetuje na nulu. Jakýkoli pozemní pohyb v jednom herním kole snižuje kapacitu železnice, která je k dispozici pro přesun nákladu v následujícím kole.

Poslední propojení je mezi sklady a jednotkami. Jednotky se budou snažit čerpat náklad z nejbližšího skladu. Zásobování většinou provádí nákladní automobil, nebo v některých případech koňský povoz.

Pokud je jednotka daleko od nejbližšího funkčního skladu, bude muset na přepravu zásob přidělit více vlastních nákladních vozidel. Na druhé straně to sníží přidělení bodů pohybu (MP), protože jednotka bude mít k dispozici méně nákladních vozidel na podporu svých bojových operací.

Přístavní sklady lze nastavit na vývoz nebo dovoz (25.2.2) nákladu. Vývozní přístavy budou mít ve fázi zásobování prioritu a budou rozesílat náklad pouze v případě, že je v dané mořské oblasti k dispozici dostatek nákladních lodí (25.6) a existují dovozní přístavy s vyšší prioritou zásobování.

4.10.7 Využití železnice

Železnice jsou barevně odlišeny, aby zobrazovaly využití tratí (pokud zvolíte tento režim v nabídce mapy). Jasně zelená znamená, že tudy neprošel žádný náklad a červená znamená, že už má ekvivalent 30 000 tun (38.7.7). Využití železnice je ovlivněno nejen pohybem, ale také leteckým zákazem a partyzánskými akcemi.

Železnice se při používání stává se přetíženou a pohyb stojí více strategických bodů pohybu (SMP) (zelená - žádná penalizace, červená - maximální penalizace). Přetížení je maximalizováno na 30 000 tun. Pohyb je stále možný, ovšem při nejvyšších nákladech v SMP pro jednotky a body kolejiště (což ovlivňuje zejména nákladní dopravu).



Zapamatujte si, že dvojkolejné železniční tratě mohou přepravit až 30 000 tun za kolo, než dosáhnou maximální kapacity. Jednokolejné železniční tratě mohou přepravovat pouze 12 000 tun, než dosáhnou maximální kapacity.

4.10.8 Možnosti opravy kolejnic

Plně funkční železniční síť je pro vaši logistiku klíčová. Poškozené hexy lze opravit jedním ze dvou způsobů (22.6). Obě strany mají řadu podpůrných jednotek, které mohou provádět opravy kolejí. Jsou přiděleny velitelství a poté odeslány na každý vhodný hex v dosahu rozkazů velitelství (4.7.4).



Tento limit dosahu je důležitý. Pokud přiřadíte opravu kolejnice jednotkám OKH nebo Stavka, budou použity téměř kdekoli na mapě. Pokud chcete soustředit jejich úsilí na daný sektor, může být lepší přidělit je velitelství sboru nebo armády, protože kratší dosah omezí jejich nasazení.



Při použití se opravářské železniční jednotky objeví na mapě a jsou ovlivněny běžnými pravidly štosování (jsou jednou ze 3 jednotek, které mohou být normálně v hexu).

Pokud chcete, aby tato jednotka přestala opravovat daný hex, klikněte na 'Return to HQ' a jednotka bude odstraněna z mapy.



Kromě toho mají obě strany plnou manuální kontrolu nad několika specializovanými velitelstvími železničních oprav (21.11.1). Pohybují se po mapě a pokud dorazí na hex, který lze opravit (který sousedí s již opraveným hexem), pak se jejich zobrazí jako na obrázku vlevo.

Všimněte si, že má dva indikátory, které nejsou přítomny na jiných velitelstvích. Řádek **RRC** je cena opravy aktuálního hexu (v tomto případě 1). Pokud kliknete na tento text, aktuální hex bude opraven a náklady v MP budou odečteny z limitu jednotky. Hodnota **RRV** udává, jak velkou kapacitu oprav v současné době jednotka má.

4.10.9 Priorita skladu a dchopnost zásobování

Nastavení všech jednotek a skladů na úroveň priority 4 vaši logistiku nijak neusnadní, protože nikdy nebude dost zásob na to, aby každý dostal všechno.

Systém bude rozdělovat náklad (který je podle potřeby rozdělen podle zásob, paliva, munice a náhrad) podle priority. Pokud existuje dostatečná kapacita železnice , sklad úrovně 4 přijme více nákladu než sklad úrovně 1. Sklad se však také pokusí použít nákladní auta k získání nákladu a tím může snížit počet vozidel, která jsou k dispozici jak pro přesun zásob k bojovým formacím, tak pro přesun těchto formací.

4.10.10 Priorita skladu a pohyb nákladu

Sklad bude odesílat náklad pouze do skladu s vyšší prioritou (takže sklad s prioritou 4 nebude posílat náklad do jiného skladu).

Obvykle byste měli vrstvit priority svého skladu, abyste přepravili náklad z státního zásobovacího zdroje (NSS) do první linie pomocí priorit. Sklad mezi NSS a frontovou linií s prioritou 1 a více si vyžádá nějaký náklad, pokud je zdrojem zásob bojových jednotek nebo blízkých letišť.

4.10.11 Nástroje pro ovlivnění rozdělení zásob mezi sklady

Máte 3 hlavní možnosti, jak ovlivnit rozdělení nákladu.

1) Důležitá je relativní priorita zásobování každého skladu, protože nasměruje náklad do důležitějších oblastí, ale pamatujte si, že mít sklad s prioritou 4 neznamená, že získá veškeré zásoby, které chce. Může chybět kapacita železnice, lodní dopravy a nákladních vozidel.

Na obrázku je rozložení skladů za armádní skupinou Jih v srpnu 1941. Některé sklady v Polsku byly nastavena na 0 a hlavní linie z Lvova do Vinnitsy má posloupnost skladů s prioritou 2, zvyšuje se na 3 pro hlavní letecké základny a na 4 pro sklady, nejblížší frontové linii.



2) Umístění velitelství (HQ) na sklad zvýší dostupnou kapacitu tohoto skladu, což opět zvýší schopnost příjmu a výdeje nákladu. V tomto ohledu jsou obzvláště účinná velitelství na úrovni armády (4.10.5 a 25.7.8).



Tohle je velmi důležité. Pokud je to možné, udržujte svá velitelství ve fungujících skladech, protože to zlepší schopnost předávat zásoby vašim bojovým jednotkám. Také pokud chcete, aby se jednotka přeskupila (poté, co utrpěla bojové ztráty nebo upgradovala na modernější vybavení), provede se to mnohem rychleji, pokud je v režimu REFIT a je umístěná ve skladu zároveň s velitelstvím.

3) Umístěte jedno z velitelství železničních opravářů (pro Němce FBD a pro Sověty NKPS) do skladu. Když s ním nepohnete, zvýší se ve srovnání s ostatními sklady ve stejné síti množství zásob, dodaných do tohoto skladu.



Všimněte si, že v tomto případě nezvyšujete množství nákladu, pohybujícího se po dané zásobovací trase, ale měníte místo, kam je tento náklad doručen. To vám umožní relativně rychle naplánovat ofenzivu na malém sektoru.

4.10.12. Priorita velitelství a způsobilost pro zásobování

Velitelství mají také priority zásobování od 1 do 4 (25.8). V tomto případě je systém navržen tak, aby zajistil, že každému velitelství bude nejprve přiděleno základní minimum a poté budou velitelství s vyšším hodnocením získávat další náklad (pokud je k dispozici).

Všimněte si, že velitelství se pokusí získat zásoby potřebné pro své jednotky a aby toho dosáhlo, začne používat nákladní auta, přidělená k přesunu svých bojových formací.



Vzhledem k tomu, že používání nákladních vozidel k získání zásob nepříznivě ovlivňuje pohybové body jednotky (22.1), měli byste se vyvarovat nastavení velitelství, která jsou vzdálená od hlavní zásobovací sítě, na příliš vysokou prioritu zásobování. Náklady na získání těchto zásob mohou narušit vaši operační mobilitu.

Velitelství s vysokou prioritou použijí nákladní vozidla, určená k pohybu jednotek, aby získala potřebný náklad.



Pokud si nedáte pozor, můžete skončit s dobře zásobenými, ale relativně nepohyblivými jednotkami. Abyste tomu předešli, buďte připraveni nastavit velitelství v relativně izolovaných oblastech na nižší úroveň zásobování.

4.10.13 Zásobování jednotky

Když má jednotka nárok na doplnění zásob ze svého velitelství, musí nejprve projít administrativní kontrolou velitele. Pokud bude úspěšná, může získat až 20% potřebných položek (motorizované jednotky, potřebující palivo nebo dělostřelecké jednotky, potřebující munici až 40%) podle dostupnosti a ztrát během zásobování.

Tento proces se opakuje pro každou jednotku až 5krát za kolo. Jednotka, která má dobré velitele až do konce velitelského řetězce (15.5) pravděpodobně získá v průměru více zásob než jednotka, která má špatné velitele.

Okno **Unit Supply** (37.12) zobrazuje detaily přijatých zásob. V dolní části můžete vidět, kdy jednotka nesplnila kontrolu způsobilosti, což znamenalo, že neobdržela část plánovaných zásob.

Jednotky se snaží čerpat zásoby z nejbližšího skladu, který může být v určité vzdálenosti. Čím dále je jednotka od skladu, tím větší je využití vozidel a paliva k přesunu zásob a tím více se ztrácí při přepravě.



Poznámka: K tomu budou použita nákladní auta, připojené k jednotce, jakož i nákladní auta, uložená v globálním zásobníku nákladních vozidel. Pokud je třeba použít příliš mnoho nákladních vozidel k opětovnému zásobování, pohybové body, které má jednotka k dispozici, se sníží.

Celkový počet nákladních vozidel, odpojených od jednotek za účelem získání zásob, lze zkontrolovat pomocí logistiky na konci kola a zprávy o výrobě (36.9).

Pokud je logistická úroveň nastavena na 100, rozsah pro tuto dodávku je omezen na 30 hexů nebo 75 motorizovaných bodů pohybu (MP).

Všechny jednotky mohou dostat náklad ze skladu vzdáleného až 3 hexy bez vozidel pomocí koňských povozů.

Jakmile se náklad v nejbližším skladu vyčerpá, jednotka se pokusí získat zbývající potřeby z dalšího nejbližšího skladu až do maximálního počtu pěti hexů, ale normálně bude mít přístup pouze do dvou různých skladů.

4.10.14 Zlepšení šancí na získání náhrad a zásob

Aby jednotka získala náhrady, musí projít administrativními a podpůrnými kontrolami. Hodně pomůže, pokud je v režimu REFIT, nebo se nachází v státních rezervách (13.2).

Jednotky mají až pět šancí získat v každém kole zásoby a náhrady. Pokud tedy projdou všemi velitelskými kontrolami a jsou dostatečně blízko skladu s dostatečnou kapacitou, mohou získat až 100% požadovaných zásob.

Pokud je jednotka v režimu REFIT, je pravděpodobnější, že obdrží až 40% požadovaných zásob pokaždé, když projde jednou z těchto kontrol (pokud je k dispozici dost zásob). Jednotky v režimu REFIT v jakémkoli skladu se pokusí dostat na 100% tabulku výbavy (TOE) bez ohledu na prioritu zásobování. Čerpají také z jiných skladů.

Přidání žetonu velitelství (HQ) do skladu výrazně pomůže všem bojovým jednotkám, naskládaným v hexu a hledajícím posily. Podobně můžete nechat ve skladu velitelství železničních oprav, abyste zvýšili jeho prioritu pro zásobování (25.7.9).

Jednotky v režimu REFIT, umístěné ve stejném hexu jako státní skladovací zdroj (typ 4) budou mít přístup k prakticky neomezené přepravě.

Jednotky nastavené jako REFIT a v příslušné státní rezervě (13.2) budou mít prioritu pro nové nebo náhradní vybavení. Pokud je to možné, budou jejich potřeby splněny dřív, než dojde k jakékoli úpravě mapy.

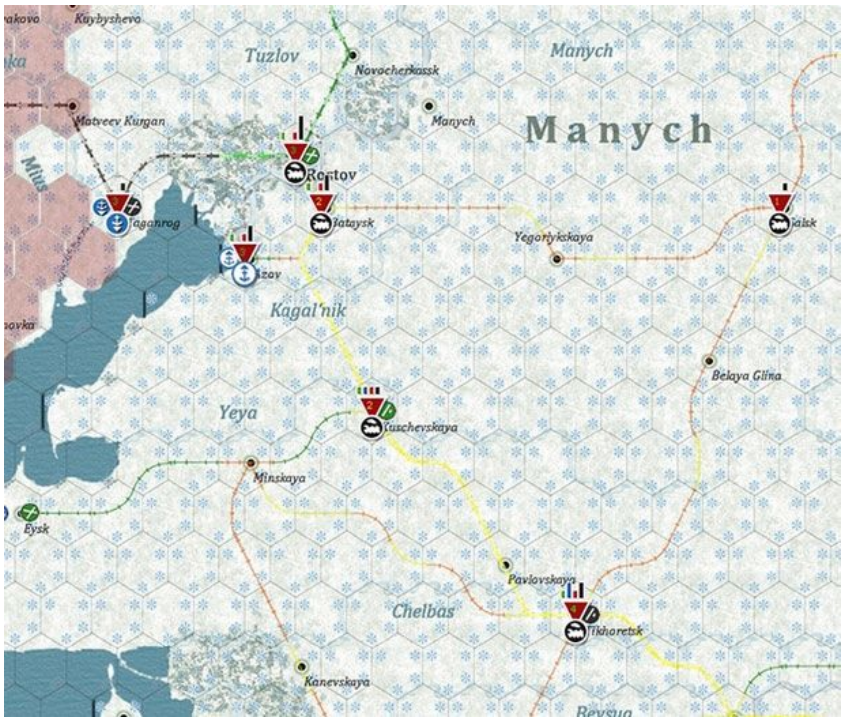
4.10.15 Strategický pohyb a železniční kapacita pro zásobování

Schopnost skladu přijímat náklad je daná kapacitními body Railyard a Port zbývajícími na konci kola. Strategický pohyb také spotřebovává kapacitní body železnic a přístavů, takže musíte pečlivě vyvážit, kolik strategického pohybu používáte. Pokud vyčerpáte kapacitu odesílání nových jednotek do sektoru, může být ve fázi logistiky rozděleno velmi málo nákladů.

4.10.16 Letecké zásobování

K zásobování jednotek můžete použít leteckou dopravu. Letecká doprava na hex na letecké základně je účinnější než přistání na hexu mimo letiště.

4.10.17 Zobrazení informací o logistickém systému



Logistický displej vám umožňuje zobrazit některé klíčové logistické informace. Stejně jako ke všem informacím na mapě k nim máte přístup pomocí informačních karet v horní části obrazovky (6.2), kliknutím pravou myší na mapu (6.3), nebo pomocí jedné z klávesových zkratek (příloha J).

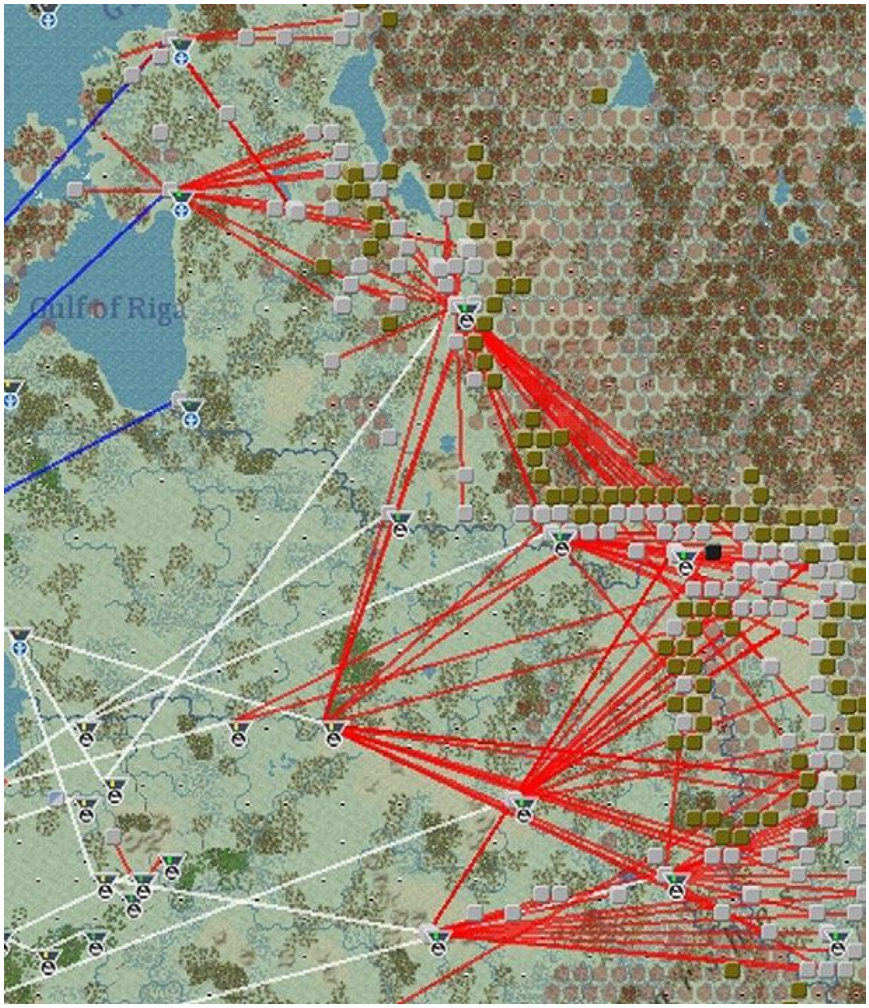
Železniční tratě jsou vybarveny tak, aby ukazovaly využití, což označuje oblasti se zvýšenými náklady na pohyb v důsledku přetížení.

Na obrázku je železniční síť za sovětskými jednotkami, útočícími na Rostov počátkem roku 1942.

Hlavní linie na Kavkaz je žlutá, což naznačuje velké využití, způsobující problémy. Některé vedlejší tratě jsou oranžové, takže vše-

chny jednotky nebo náklad, které je používají, budou mít další zpoždění. Černé čáry kolem Taganrogu značí zatím neopravené tratě.

Stisknutím klávesy '8' se také zobrazí síť tras, které ukazují, že hlavní sklad zásobil jednotku (červená čára) a poslední sklad (bílá nebo modrá čára).



Obrázek ukazuje zásobovací síť pro AGC a AGN v srpnu 1941.

Červené čáry ukazují, že sklady, jako jsou Vilnius a Minsk, zásobují většinu bojových jednotek. Ty zase (bílé čáry) čerpají zásoby ze železniční sítě z Německa.

Námořní zásobování (modré čáry) se používá k odesílání nákladu do některých přístavů v Litvě a Estonsku.

To může být užitečné, pokud se snažíte pochopit, odkud jednotky a velitelství čerpají své zásoby. Když na to použijí příliš mnoho nákladních vozidel, může být ovlivněna jejich relativní bojová kapacita a pohyb.

4.11 Změny ve vaší armádě

V probíhající hře se budou obě armády měnit. To odráží přidělení nového vybavení, nové formy organizace a měnící se úrovně morálky a zkušeností. Odráží také proces absorbování bojových ztrát a nahrazování těchto ztrát ve stávajících jednotkách.

4.11.1 Posily

Posily jsou nové jednotky (bojové i podpůrné), které přicházejí do hry (buď jako historicky se vyskytující událost, nebo jako výsledek toho, že sovětský hráč staví nové jednotky).



Všimněte si toho, že většina sovětských jednotek, zničených na začátku hry (do 1. listopadu 1941), bude zařazena do cyklu posil a později se vrátí. Tyto jednotky však budou muset být přeskupeny s odpovídajícími pozemními prvky a dostanou čas na výcvik. Teprve pak budou v boji velmi užitečné.



2387 Unit Reinforcements & Transfers — 9,172,279 — 44,906 — 6,343

Pages 1 2 3

Unit Name	Turn	Type	Men	Gun	Afv
Turn 2 — 29-Jun-1941					
132nd Infantry Division	2	Inf	16957	197	0
96th Infantry Division	2	Inf	16720	186	0
46th Infantry Division	2	Inf	16951	195	0
15th Infantry Division	2	Inf	16976	200	0
93rd Infantry Division	2	Inf	16720	186	0
98th Infantry Division	2	Inf	16720	186	0
94th Infantry Division	2	Inf	16762	186	0
112th Infantry Division	2	Inf	16555	203	0
Turn 3 — 6-Jul-1941					
95th Infantry Division	3	Inf	16720	186	0
4th Mot. Machine Gun Battalion	3	MG	907	12	0
260th Infantry Division	3	Inf	16941	201	0
294th Infantry Division	3	Inf	16714	186	0
60th Motorized Division	3	Mot	14295	161	0
3/608th SP Army Light Flak Company	3	AA	176	0	10

Tabulka posil (36.7) zobrazuje všechny naplánované posily.

Ukazuje první tahy hry a německý plán posil. Obsahuje posily, jednotky přenášené z jiného bojiště na mapu a převody mezi bojišti.

Na tomto obrázku není zobrazen graf, ale jinde ukazuje, kdy budou jednotky rozpuštěny, staženy nebo přeneseny z mapy do jiného bojiště.

4.11.2 Náhrady

Náhrady jsou přidělovány stávajícím formacím, aby doplnily jejich aktuální tabulku vybavení (TOE) (26.1).

Jednotky v režimu REFIT budou mít při přijímání náhrad výhody oproti jiným podobným jednotkám. Rovněž jednotky v režimu REFIT a v státní rezervě budou první, komu bude přiděleno jakékoli dostupné vybavení. Prchající jednotky nedostanou náhrady, dokud se nezotaví z úprku.

Kromě čerstvých mužů a vybavení se mohou jako náhrady vrátit také prvky, které byly v boji poškozeny.

Existují zpoždění, která ovlivňují rychlost návratu poškozených prvků, což představuje čas, ztracený při lehkém zraněni vojáků a při poškozeném vybavení. Po ošetření nebo opravě se vrátí ke svým jednotkám.

Náhrady jsou zasílány jako náklad spolu se zásobami, municí a palivem (25.3). Náhrady, přicházející do jednotek, sníží o malé množství průměrnou zkušenost tohoto typu pozemního prvku.

4.11.3 Změny armády po startu hry

Jak bylo uvedeno v dřívějším popisu tabulky výbavy (TOE), kombinace a typ prvků v jednotce se v průběhu času mění. Stejně tak může jednotka nahradit ekvivalentní prvek, pokud její preferovaný prvek není k dispozici (k tomu dojde zejména u tanků a děl). Jednotky, které jsou v státní rezervě nebo na státním zásobovacím zdroji, se změní na novou TOE rychleji, ostatní tak učiní během několika dalších kol (za předpokladu, že jsou připojeny k hlavní zásobovací síti).

Navíc se změní struktura obou armád. V zásadě zůstanou síly Osy po celou dobu hry stejné. Jejich základní bojovou jednotkou zůstane divize a jejich velitelskou strukturou bude sbor, armády a skupina armád.

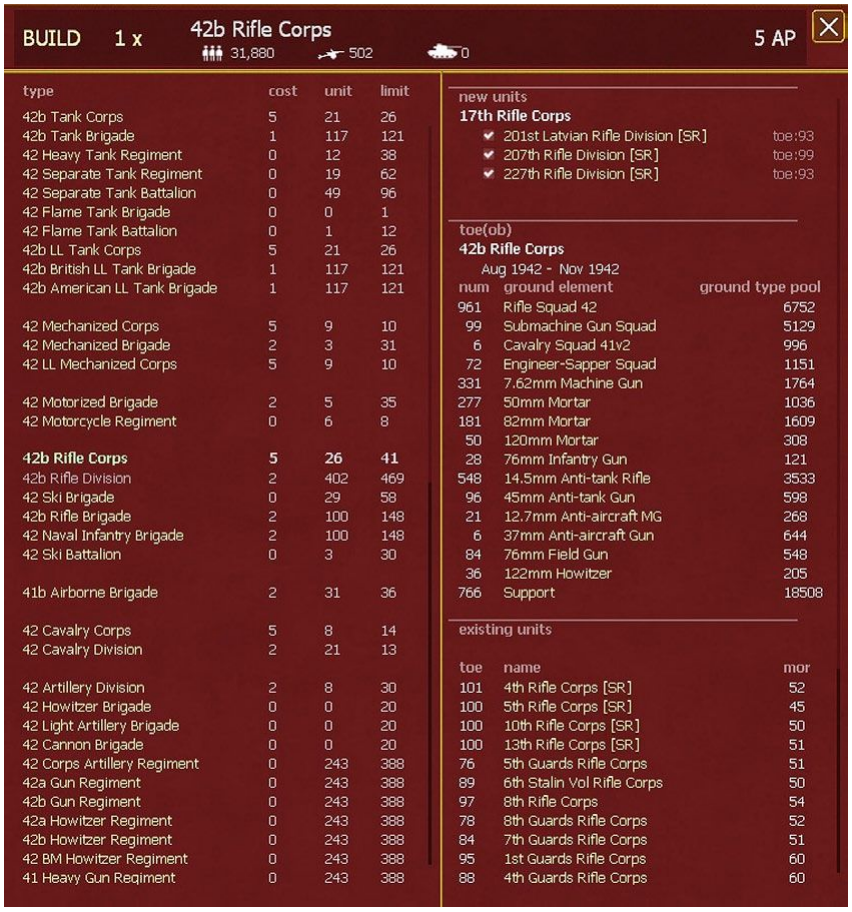
Sovětská armáda se během hry podstatně změní. V srpnu 1941 se počáteční sbor začne buď rozpouštět, nebo převádět na velitelství armády. Od té doby až do konce války bude základní sovětskou velitelskou strukturou armáda, podřízená frontům.

Při postupu hry budou sovětskému hráči k dispozici zcela nové typy jednotek. V prosinci 1941 také Sověti pomalu začnou nahrazovat divizi jako základní bojovou jednotku sborem.

4.11.4 Budování sovětského bojového sboru

Od konce roku 1941 se Rudá armáda začala reorganizovat tak, aby jednotky fungovaly jako bojové jednotky velikosti sboru. Ty jsou ve WiTE2 považovány za normální bojové jednotky (CU), ne za velitelství na úrovni sboru (21.11).

Lze je postavit jedním ze dvou způsobů. Obrazovka sestavení jednotky (27.2.3) se zobrazí, jakmile budeou k dispozici její součásti a maximální počet současně..



Tato obrazovka slouží k vytváření nových jednotek. V horní části se zobrazí, kolik jich chcete postavit a náklady v administrativních bodech (v tomto případě 5).

Protože některé komponenty již existují, bude doporučeno je použít (v tomto případě všechny v sovětské rezervě). Níže jsou uvedeny prvky, které budou zapotřebí k vyplnění nové formace a seznamu všech stávajících formací sboru.

Všimněte si, že v této fázi hry mají Sověti ve hře 26 střeleckých sborů a mohou jich postavit až 41.

Na mapě: Sovětský hráč může na herní mapě stavět kavalérii, střelecký a mechanizovaný sbor.

K tomu potřebuje přenést 3 z požadovaných typů jednotek (jezdecké divize pro jízdní sbory a střelecké divize pro střelecké sbory.

Pokud jsou tyto součásti přítomny v hexu, stiskněte tlačítko pro up/break (21.3.2). Budete informováni o nákladech v administrativních bodech a dotázáni, zda chcete akci dokončit.

Pokud má divize nebo brigáda v určité fázi (13.1) skriptovaný převod na jiné bojiště, pak ji nelze použít k vybudování sboru.

Mimo mapu: Jednotky v sovětské rezervě lze také tímto způsobem převést na sbory. Kromě toho, pokud stavíte sbor v záloze, můžete jej postavit, aniž byste měli všechny 3 součásti. V tomto případě budou potřebné chybějící brigády nebo divize postaveny a poté sloučeny do nové jednotky. Náklady v administrativních bodech budou vyšší, protože budete muset vytvářet nové jednotky i stavět sbor.

Sovětský tankový a mechanizovaný sbor lze postavit pouze mimo mapu. Prvky součásti musí být buď již v státní rezervě, nebo musí fungovat jako podpůrná jednotka mimo mapu a musí být připojeny přímo k velitelství Stavky.

Důvodem je, že tankové brigády jsou pouze podpůrnými jednotkami a nelze je nasadit přímo na mapu. Tankový sbor je postaven pomocí 2 tankových brigád a 1 motorizované brigády. Tyto jednotky budou umístěny do sovětské rezervy a poté je bude možné zařadit na mapu.

Sovětský sbor bude vytvořen jako gardová formace v případě, že dva nebo více jeho součástí již mělo gardový status.

4.11.5 Budování nových jednotek (bojových a podpůrných)

Nové jednotky může obvykle stavět pouze sovětský hráč. Výjimkou je, že obě strany mohou stavět jednotky fixního opevnění (20.5).

Chcete-li to provést, vyberte obrazovku sestavení (Shift b). Zobrazí se všechny jednotky, které lze postavit, jejich náklady v administrativních bodech (pokud existují) a celkový počet, který lze postavit. Rovněž budou uvedeny součásti, potřebné k sestavení jednotky a kolik z nich je v současné době k dispozici.

Většina typů jednotek má sestavovací limit (to se bude v průběhu hry měnit) a tento limit nelze při stavbě nových jednotek překročit (kvůli měnícím se limitům můžete mít více typů, než kolik lze aktuálně stavět).

Kdykoliv si můžete objednat od 1 do 10 konkrétního typu jednotky. Nové jednotky budou zařazeny do státní rezervy, kde získají potřebné vybavení a zahájí proces výcviku a získávání zkušeností.

Uvedená čísla jsou platná pro všechny možné prvky, které by mohly tuto jednotku vyplnit. Herní systém umožňuje určitý stupeň náhrady, takže pokud určitý model tanku nebo zbraně není k dispozici, použije něco podobného (21.2.7).

Německý hráč může stavět speciální opevňovací jednotky.

4.11.6 Elitní jednotky

Obě strany mají elitní jednotky, které mají bonus k morálce jednotek, a prostřednictvím své tabulky výbavy (TOE) mají více a lepší vybavení.

Německé jednotky SS jsou vytvořeny podle svých historických vzorů. To často znamená stažení jedné verze jednotky a návrat jiné. Počáteční skupina motorizovaných divizí SS se tedy koncem roku 1942 stáhne a vrátí se jako divize tankových granátníků SS. Ty se stáhnou a vrátí jako divize SS Panzer. Formace Gross-Deutschland (která začíná jako brigáda) je navíc považována za elitní jednotku stejně jako některé další německé jednotky.

V roce 1943 obdrží německý hráč nejprve velitelství sboru SS a poté velitelství armády SS. Těm může velet pouze velitel SS (15.2).

Sovětské elitní bojové jednotky jsou většinou vytvářeny poté, co vyhrají dostatečný počet bitev. Existují limity, kolik konkrétních typů jednotek (pěchotních, obrněných, horských, dělostřeleckých atd.) se může stát gardovou jednotkou. Počet jednotek kavalerie nebo leteckých bojových jednotek, které se mohou stát gardovými, není omezen. Těžké tankové a raketové jednotky jsou automaticky vytvářeny jako gardové. Limit pro typy motorizovaných jednotek je přibližně 35 procent.

U jednotek bez motorizovaných typů se přibližný procentní limit liší podle roku takto:

1941 - 5 procent
leden - červen 1942 - 10%
červenec - prosinec 1942 - 25%
1943 - 25 procent 1944 - 30%.

Od roku 1942 obdrží sovětský hráč řadu velitelství gardové armády jako součást normálního posilujícího cyklu. Některé z nich nahradí stávající velitelství armády k datu, kdy historicky změnili název.

Ke svým historickým datům se sovětské letecké operační skupiny přejmenují na gardové formace. To nemá přímý dopad na hru, ale také to způsobí označení řady leteckých jednotek za gardové. Tyto formace získají bonus +5 ke své potenciální maximální morálce.

4.11.7 Aktualizace leteckých jednotek

Letecké jednotky lze nastavit tak, aby se aktualizovaly na nová letadla automaticky nebo ručně. Pokud je to provedeno pomocí automatického systému, stane se to během logistické fáze a jednotka bude použitelná v příštím kole. Pokud to uděláte ručně, jednotka po dobu aktualizace nebude moci létat. Když se letecká jednotka vybaví novým typem letadla, může dojít ke ztrátě zkušeností.

Když se letecké jednotky aktualizují, nemohou změnit svůj typ, takže formace taktických bombardérů bude stále vybavena taktickými bombardéry, nikoli bombardéry s delším doletem. Seznam těchto omezení lze najít v sekci 16.5.1.

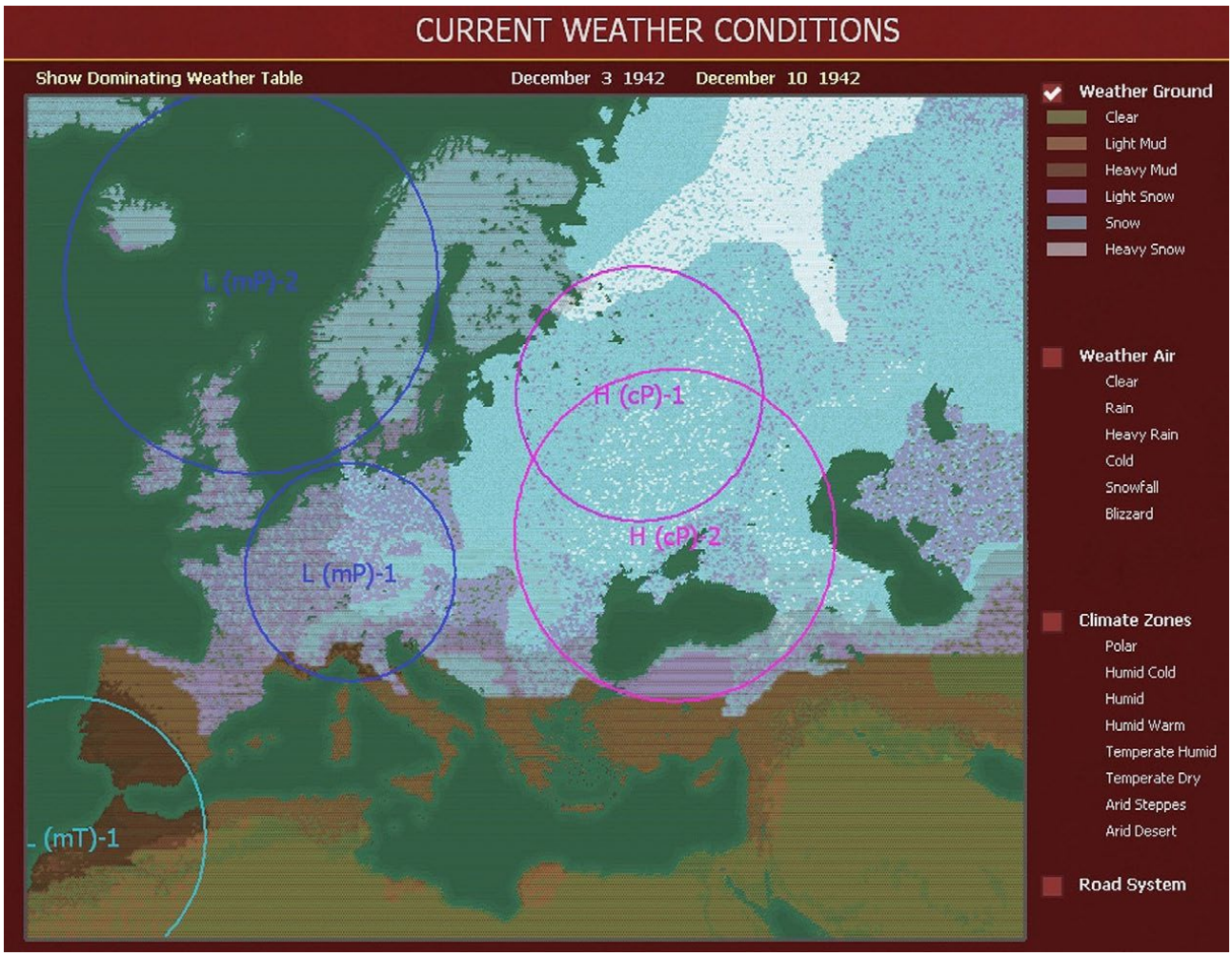
Letecké jednotky v nerezervových boxech bojišť budou automaticky nastaveny na automatickou aktualizaci.

4.12 Počasí

4.12.1 Základní systém

Meteorologický systém WitE2 modeluje povětrnostní i pozemní povětrnostní podmínky, navíc voda v řekách a jezerech může zmrznout, což usnadňuje pohyb. Stav terénu určuje potřebné body pohybu (MP) a vliv na útočné hodnoty bojových hodnot (CV) v pozemním boji. Počasí ovlivňuje letecké mise.

Počasí se mění před sovětskou fází (jinými slovy německý tah používá stejné počasí jako předchozí sovětské kolo). To odráží lepší schopnost Sovětského svazu (a jeho spojenců) předpovídat počasí.



Převládající povětrnostní podmínky: Každý hex je přiřazen k povětrnostní zóně a každé povětrnostní zóně jsou přiřazeny převládající povětrnostní podmínky pro každý konkrétní měsíc v roce. Toto je počasí, které bude platit v tomto hexu, pokud nebude změněno povětrnostní frontou (8.1).

Počasí fronty: Povětrnostní fronty jsou kritické, protože změní převládající počasí pro tuto konkrétní zónu, což znamená, že se počasí může měnit z kola na kolo. K dispozici je 5 různých typů povětrnostních front, které mohou vstoupit na mapu a měnit základní podmínky v hexu v závislosti na ročním období, základním počasí a klimatickém pásmu. Padající déšť nebo sníh v hexech zase vytváří vrstvu bahna a sněhu.

Povětrnostní podmínky: K dispozici je 6 typů povětrnostních podmínek: Jasno, déšť (představuje slabé deště - letní deště, ne více než 2–3 dny v týdnu), Silný déšť, studený (většinu času slabý sníh, jasná obloha), Sněžení (pravidelnější sněžení s větší oblačností) a blizzardy (sněhové bouře a velmi nízké teploty). Ty ovlivňují vedení leteckých operací. Silný déšť a b,izzard zastaví téměř všechny letecké mise (i když se mise uskuteční, mohou v důsledku počasí skončit s velkými provozními ztrátami).

Pozemní podmínky: Existuje 6 podmínek na zemi: Jasno, slabé bláto, silné bláto, slabé sněžení, sníh a silné sněžení. Ovlivňují pozemní pohyb a boj.

Každá z podmínek ovlivňuje náklady na pohyb hexem. Tyto náklady se zase mění podle kvality silničního systému: dobrý, průměrný nebo špatný. Ve WiTE2 byl každý hex klasifikován podle kvality silnic. Čím lepší je silniční systém, tím menší vliv má počasí na pohyb a pozemní boje.

Kontrola počasí. Existují tři způsoby, jak zjistit počasí v hexu:

Text v hexu: Počasí v každém hexu najdete v popup okně po najetí kurzorem na hex hexu. Ukazuje také množství sněhu nebo vody na zemi.
Obrazovka počasí: Informace lze také najít na obrazovce Počasí (viz předchozí stránka). Obrazovka Počasí umožňuje hráči přepínat informace o povětrnostních podmínkách, zobrazení klimatických zón nebo silničních systémů.

V tomto případě má převážná část Sovětského svazu na zemi sníh a dominují mu dva vysokotlaké systémy.
- obrazovka počasí vám také umožňuje přístup k předpovědi pro další kolo (8.2).
- grafika počasí. Počasí lze na mapě zobrazit přepnutím tlačítka Počasí na informačním panelu mapy.

Můžete přepínat mezi zobrazováním podmínek na zemi i ve vzduchu, pouze na zemi, pouze ve vzduchu, nebo vůbec žádné počasí.

Vliv počasí na letecký provoz: Počasí letecké mise je klasifikováno jako velmi špatné (very poor), špatné (poor), polojasné (fair), dobré (good) nebo vynikající (excellent) a je určeno souhrnnou oblačností nad celou letovou cestou konkrétní letecké mise. Stanovení procenta oblačnosti v konkrétním hexu odráží aktuální povětrnostní podmínky.

Když se počasí zhoršuje, je pravděpodobné, že buď bude snížen počet letadel, které dokončí misi, nebo bude mise zcela zrušena.

Pokud se letí mise, počasí v cílové oblasti ovlivní účinnost náletu nebo průzkumné mise. Během nepříznivého počasí, jako je silný déšť, sněžení a vánice, jsou mise pozemní podpory výrazně sníženy. Kromě snížení účinnosti leteckých misí může špatné počasí způsobit, že se misí účastní méně letadel a celé letecké mise mohou být zrušeny. Létání za špatného počasí způsobuje zvýšené ztráty letadel.

4.12.2 Zvláštní zimní pravidla

O tom, zda byla první zima války neobvykle krutá se vedou spory, ale je jasné, že německá armáda byla na zimu špatně připravena. To je simulováno rostoucími ztrátami v důsledku opotřebení a poruch. Úplná pravidla jsou uvedena v sekci (8.6.1), ale pamatujte na to, že Němci budou mít pravděpodobně hodně postižených mužů, kteří se na jaře vrátí do svých formací.

Naproti tomu zima 1943-44 byla neobvykle mírná a aby se to simulovalo, opět se mění obvyklá pravidla počasí (8.6.2).

4.13 Správa velitelů a velitelství

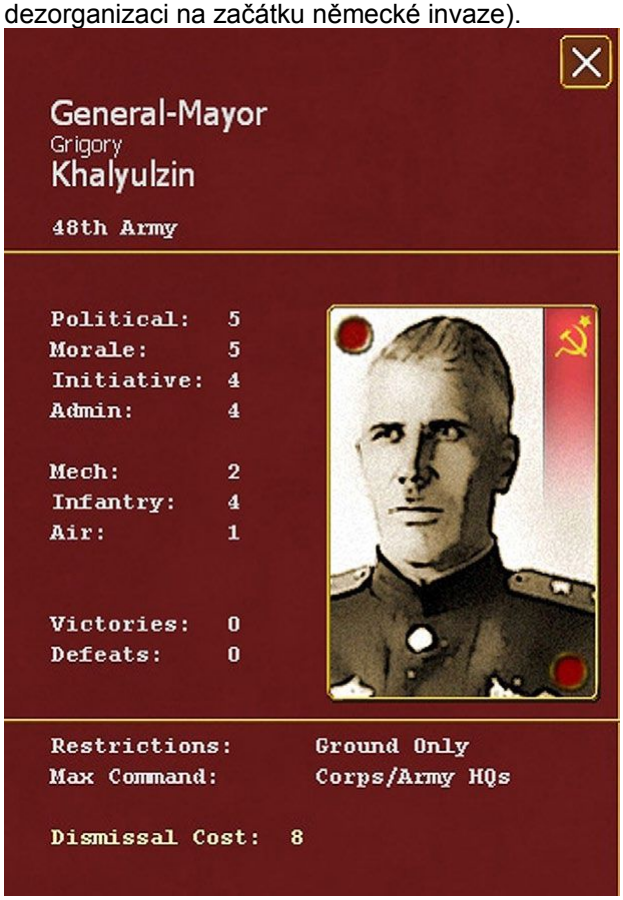
Tato část popisuje, jak spravovat vaše velitele a velitelství ve WitE2. Jak již bylo uvedeno výše, klíčem k dobrému hraní hry je správné rozmístění vašich velitelství, bojové sestavy a přiřazení velitelů.

4.13.1 Velitelé

Téměř každá jednotka velitelství má přiděleného velitele, který velí všem jednotkám připojeným k tomuto velitelství a nepřímo ovlivňuje jednotky připojené k nižším úrovním velitelství. Velitelé mají pozice a označení, která určují, jaké úrovni a typu mohou velet. Ještě důležitější je, že mají hodnocení velitelů, která ovlivňují širokou škálu funkcí.

Hodnocení velitele: Existuje sedm druhů hodnocení velitele. Politické, morální, iniciativní, administrátorské, mechanizované, pěchotní a letecké, přičemž poslední tři jsou souhrnně označována jako bojová. Ve všech případech je vyšší počet lepší, ale nahradit velitele s vysokým politickým skóre a nízkou vojenskou způsobilostí se nemusí vyplatit.

Politické: Ovlivňuje náklady na výměnu velitele a pravděpodobnost povýšení,propuštění či popravy.
Morální: Ovlivňuje bojovou hodnotu jednotky v bitvě, určování kreditu výhry a prohry, nabírání nebo zotavování z únavy pozemních prvků jednotky a shromažďování prchajících jednotek.
Iniciativní: Ovlivňuje body pohybu (MP), které bude mít jednotka během tahu, schopnost pozemních prvků střílet a zasáhnout během boje, schopnost jednotek ve stavu zálohy odhodlat se k bitvě, schopnost snížit ztráty tím, že z rychlého útoku s nízkou pravděpodobností se stane útok průzkumný, v platnosti nebo přerušení prohrávaného útoku, než utrpí nadměrné ztráty.
Administrativní: Ovlivňuje body pohybu (MP), které bude mít jednotka během svého tahu, kontrolu oprav poškozených letadel a pozemních prvků a určování spotřeby a doplňování zásob. Administrativní kontroly jsou také ovlivněny skutečným počtem pozemních prvků podpůrných jednotek (21.2.2) v HQ velitele (to odráží širší kapacitu důstojnického štábu a je to jeden ze způsobů, jak hra modeluje sovětskou dezorganizaci na začátku německé invaze).



Mechanizované a pěchotní: Tato hodnocení jsou součástí systému pozemního boje a používají se ke stanovení celkové bojové hodnoty a schopnosti pozemních prvků v jednotkách pod jejich velením střílet a zasáhnout nepřátelské pozemní prvky. Úspěšné kontroly hodnocení zvýší bojovou hodnotu a zvýší šanci pozemních prvků střílet i zasáhnout.

Motorizované jednotky používají hodnocení mechanizované a nemotorové jednotky používají hodnocení pěchotní.
Letecké: U velitele letectva povede úspěšná kontrola dovedností ve vzdušném boji k tomu, že se více připravených letadel letecké skupiny zúčastní konkrétních leteckých misí.

Generál Khalyulzin je druhořadý sovětský velitel s nízkými hodnotami téměř ve všech kategoriích. Jeho jednotky pravděpodobně v důsledku toho propadnou v mnoha velitelských kontrolách a budou tak bojovat mnohem méně efektivně.

Změna velitelů: Velitele můžete změnit kliknutím na jeho jméno na obrazovce Detail jednotky. Propuštění stojí nějaké administrativní body(AP), které musíte zaplatit (v případě generála Khalyulzina to bylo 8). Je vám nabídnut výběr nových velitelů, zobrazených s jejich hodnocením, abyste si mohli vybrat nejvhodnějšího.

Pokud kliknete na tlačítko pro odmítnutí, bude vám nabídnut seznam možných náhrad, jako například zde:

6th LEADER	ADMIN COST	staff P-M-I-A	combat M-I-A	V - D	UNIT
GENP Vasilevsky, Aleksandr	1 + 7	9-8-6-9	4-6-1	0 - 0	
GENL Bagramyan, Ivan	2 + 7	8-7-6-7	5-7-1	0 - 0	16th Army
GENL Malinovsky, Rodion	2 + 7	8-7-6-7	5-7-1	0 - 0	2nd Guards Army
GENL Petrov, Ivan	2 + 7	8-7-5-7	4-6-1	0 - 0	
GENM Tolbukhin, Fyodor	1 + 7	9-8-6-7	6-7-1	0 - 0	57th Army
GENL Fedyuninsky, Ivan	2 + 7	8-7-5-6	4-6-1	0 - 0	42nd Army
GENP Sokolovsky, Vasily	2 + 7	8-7-5-6	4-6-1	0 - 0	
GENL Batov, Pavel	3 + 7	7-6-5-5	6-5-1	0 - 0	65th Army
GENL Gordov, Vasily	3 + 7	7-6-5-6	4-6-1	0 - 0	33rd Army
GENL Lelyushenko, Dmitry	3 + 7	7-6-5-5	5-6-1	0 - 0	3rd Guards Army
GENL Popov, Markian	4 + 7	6-6-5-6	5-6-1	0 - 0	5th Shock Army
GENM Zakharov, Georgy	2 + 7	8-7-6-7	5-7-1	0 - 0	
GENL Chuikov, Vasily	2 + 7	8-7-5-5	3-6-1	0 - 0	62nd Army
GENL Kurochkin, Pavel	4 + 7	6-6-5-6	4-6-1	0 - 0	11th Army
GENL Belov, Pavel	3 + 7	7-6-5-5	3-6-1	0 - 0	61st Army

Náklady na výměnu se budou lišit podle toho, jak je nový velitel vhodný pro daný post (zvyšuje se, pokud bude povýšen a jeho aktuální hodnost je příliš nízká). Okno vám také řekne, zda vámi zvolený velitel již někde velí. Pokud ano, bude v této roli automaticky nahrazeni.

Stejně tak mohou herní rutiny propustit velitele s relativně nízkou politickou hodnotou, nebo který prohrál několik bitev. Velitelé mohou být také zabiti v boji.

Kontroly hodnocení velitele: Hodnocení velitelů může mít vliv na téměř všechny akce prováděné jednotkami. Je proto důležité vybrat ty nejlepší velitele, které si za své asministratuvní body (AP) můžete dovolit, a zajistit, aby velel jednotkám v optimální struktuře co do velikosti i nasazení. Velitelé na různých úrovních v bojové sestavě budou mít na jednotky pod jejich velením různé účinky (15.5.3).

Většina bojových jednotek podléhá velitelství sboru nebo armády (to se stává běžným, protože Sověti opouštějí předválečný OOB v srpnu 1941). Velitel tohoto sboru nebo armády použije své plné hodnocení k ovlivnění jednotek přímo pod svým velením.

Velitelé na další úrovni (tj. velení armády Osy nebo sovětského frontu) budou mít menší vliv na všechny jednotky pod jejich velením. Jejich skóre se snižuje jak o vzdálenost v hierarchii velení, tak o vzdálenost na mapěna mapě. Jejich skóre vedení se používá v případě, že velitelé nižších úrovní neuspějí v jedné z mnoha kontrol velitelů (mimo jiné ovlivňující zásobování, bojový výkon a obnovu narušených prvků).

Na oplátku mohou velitelům Stavky (sovětského nejvyššího velení), vrchního velitelství spojenců Osy, německé skupiny armád nebo německého velitelství OKH pomoci projít jednotkám, pokud jejich bezprostřední velitelé při kontrolách neuspěli (15.5).

Poznámka: Klíčovou dovedností při hraní WiTE2 je vytvoření logické bojové sestavy a umístění nejlepších velitelů na příslušnou úroveň. Velitel s velmi vysokým skóre na vyšší pozici bude mít menší přímý vliv, ale ovlivní výkon více jednotek. Spojení vašich nejlepších velitelů na každé úrovni vám může v jednom sektoru bitevního pole poskytnout značnou výhodu.

.

Všimněte si také, že Němci mají výhodu obecně lepších velitelů než Sověti a potenciálně mají čtyři úrovně velení (sbor – armáda - armádní skupina - OKH) ve srovnání se třemi sovětskými (armáda – front – Stavka).

4.13.2 Velitelství (HQ)

Velitelé jsou přiřazeni k jednotkám velitelství (HQ) a následně velí různým bojovým a podpůrným jednotkám, které tvoří vaši armádu. Tato část stanoví některé ze způsobů interakce ústředí a jednotek a důsledky, pokud je toto chybné.

Velící velitelství: V boji má každá strana velící velitelství (obvykle velitelství s velkou bojovou hodnotou (CV), které mu v bitvě přímo podléhá). Jednotky, které přímo nepodléhají tomuto velitelství, utrpí modifikátory, které snižují jejich bojovou hodnotu (CV) pro bitvu. Pokud můžete, zkuste zaútočit jednotkami z jednoho sboru nebo sovětské armády. V ideálním případě nemíchejte více velitelství armád Osy nebo sovětských frontů ve stejné bitvě, protože penalizace za velení může být vysoká.
Velitelské body (Command Points – CP): Každá bojová jednotka stojí velitelské body v závislosti na své velikosti a rozdílu v národnosti mezi jednotkou a jejím velitelstvím. Sovětský sbor bude obvykle stát 3 velitelské body, divize Osy nebo Sovětů 2 a brigáda Osy nebo Sovětů nebo pluk 1 CP.

Mimomapové podpůrné jednotky a mapové jednotky pro opravu železnice nemají žádné náklady na velitelské body.

Pokud jednotka podléhá velitelství (HQ) jiné národnosti, tyto hodnoty se zvýší o 1. Všimněte si, že to platí pro celý velitelský řetězec, takže maďarská brigáda připojená k německé armádě bude stát tuto armádu 2 velitelské body (CP) a následně bude stát příslušnou skupinu armád 2 CP.
Velitelská kapacita (Command Capacity CC): Počet jednotek, které lze připojit k určité velitelské jednotce (HQ) není omezen. Jednotky HQ však mají velitelskou kapacitu (CC), která určuje, kolik jednotek (hodnota CP – velitelské body) může efektivně ovládat.



V tomto případě 6. armáda velí jednotkám, které stojí celkem 21 velitelských bodů, a tím překračuje svoji velitelskou kapacitu 18. Normálně je při kontrole velitele relevantní skóre velitele děleno 10. Protože je 6. armáda přetížena o 3, dělitel se zvýší na 13. Pokud můžete, snažte se nepřetěžovat velitelství.

Hodnoty velitelské kapacity (CC) mnoha typů velitelství se budou časem měnit (21.11.3).



Rozsah velení: Když jsou prováděny kontroly hodnocení velitele, je důležitý dosah velení. Udržujte své jednotky v dosahu jejich velitelství. Nejdůležitějším vztahem je, že jednotka by měla být vzdálena méně než 6 hexů od svého přímého řídícího velitelství. Výběrem HQ můžete zjistit, zda jsou jednotky na mapě mimo dosah. Jednotky v dosahu se zobrazí s modrým okrajem, jednotky mimo rozsah budou mít červené ohraničení. Je důležité zajistit, aby se bojové jednotky nacházely do 5 hexů od jejich bezprostředně řídícího velitelství.

Změna velitelství: Kliknutím na HHQ na obrazovce podrobností jednotky můžete jednou za kolo změnit velitelství jednotky. Když se změní, zobrazí se s *. Změna sídla nemá žádné náklady v administrativních bodech.

Na obrázku vpravo sovětský mechanizovaný sbor v tomto kole změnil své velitelství na 1. gardovou armádu. Nyní se až do dalšího kola nemůže přesunout na jiné velitelství.

Pokud je v aktuální tahu novému velitelství přidělena bojová nebo podpůrná jednotka, pak bude penalizováno při všech kontrolách velitelů, které používají administrativní body (většinou logistika).

4.13.3 Útočná velitelství

Výše uvedená pravidla se upraví, pokud je velitelství označeno jako „útočné velitelství“ (21.11.2). To lze provést pouze u omezenho, ale proměnlivého počtu armád Osy nebo sovětských frontů.

V tomto případě byla 1. tanková skupina nastavena na útočný stav, zvyšující velitelské body velitelství armády a všech připojených velitelství sboru. Naproti tomu 6. armáda není ve stavu útoku a ona a připojený sbor si zachovávají svou standardní velitelskou kapacitu.

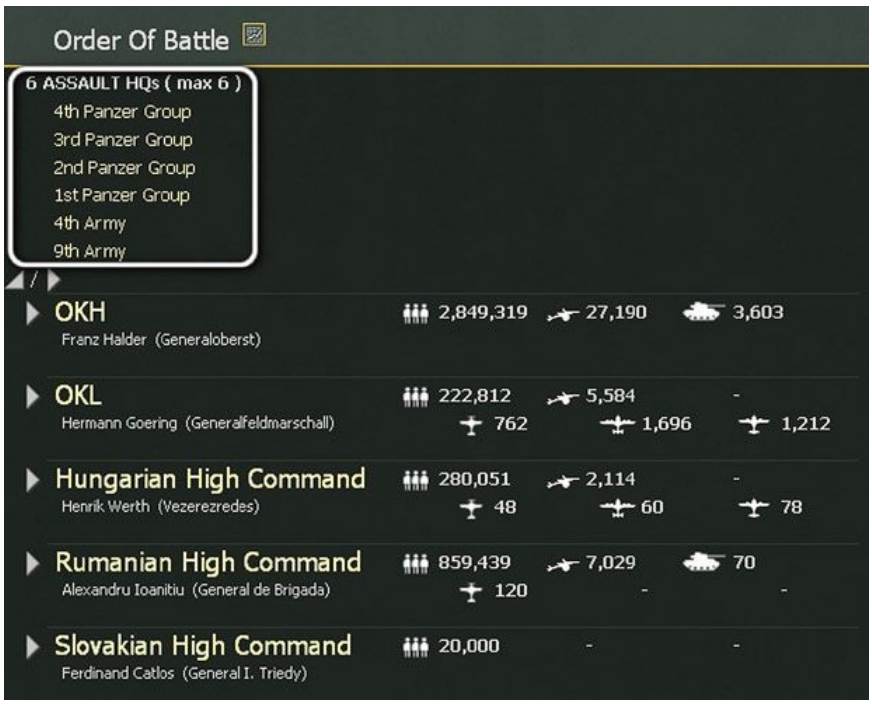


Důsledkem je zvýšení kapacity velení o 5/3 pro samotné velitelství a 4/3 velitelství, která mu podléhají, jednotky podléhající přímo nebo nepřímo velení získají rychleji body bojové přípravy (23.2) a budou mít větší šance projít různými kontrolami velitelů (15.5), ale nepostaví opevnění (20.2) nad úroveň 1.



Toto je účinná možnost, ale je primárně navržena tak, aby zlepšila útočnou kapacitu připojených formací. Kapacita pro rychlejší znovuzískání bodů bojové přípravy (CPP) však může být užitečná v každé situaci.

Na obrazovce bojové sestavy (OOB) (6.2 a 36.1) můžete vidět, která velitelství jsou nastavena jako útočná (Assault):



Tyto výhody nevznikají, pokud:

- jednotka samotná nebo její velitelství bylo právě v tomto kole připojeno k příslušné armádě Osy nebo sovětského frontu

- pokud je velitelství útočné, nebo je jakékoli jiné velitelství v řetězci velení přetíženo z hlediska velitelských bodů (21.11.6);

- pokud je jakékoli velitelství v řetězci velení mimo rozsah velení útočného velitelství (21.11.4)

4.14 Boxy bojiště

Boxy bojiště poskytují hře možnost simulovat vliv dalších oblastí konfliktu na východní frontě. Zobrazení pole bojiště můžete vyvolat pomocí záložek na obrazovce. Chcete-li zobrazit bojiště na mapě, stiskněte příslušnou kartu na informačních obrazovkách, klikněte pravým tlačítkem na libovolný hex nebo pomocí klávesové zkratky Ctrl+T. Ctrl+T ve výchozím nastavení vás přenese do státní rezervy.

Ve WiTE2 existují dva základní typy boxů bojiště.

4.14.1 Státní rezerva

Obě strany mají box rezerv, který lze použít k sestavení poškozených nebo nových jednotek. Pozemní jednotky se přesouvají z rezervy na mapu nejprve vstupem do rezervy (buď prostřednictvím velitelské zprávy (35.2.3), nebo zobrazení na mapě (13.2) a poté výběrem jednotek, které se mají znovu nasadit. Vstupní hex pro německé a sovětské jednotky musí být označen na mapě a lze jej během tahu změnit tak, aby různé jednotky dorazily do různých hexů (13.2.1). Jednotky z jiných národů Osy dorazí do svých příslušných státních hlavních měst.

Pozemní jednotky lze poslat do zálohy, pokud jsou na fungující železniční trati a mají více než 4 hexy od jakékoli nepřátelské jednotky. Rovněž potřebují dostatek zbývajících bodů strategického pohybu (SMP), které jim umožní přesun o jeden hex po železnici.

Opět to lze provést žeton po žetonu na mapě nebo pomocí velitelské zprávy. Jednotky odeslané do rezervy ztratí všechny své stávající body bojové přípravy (CPP) (23.2.2).

Letecké jednotky jsou přesunuty z rezervy výběrem požadované cílové letecké základny a otevřením možnosti přesunu leteckých jednotek (13.2.2 a 17.3.2). Pokud používáte rutiny asistence AI, bude to provedeno automaticky, protože AI pošle oslabené letecké jednotky do rezervy a přenese nové na mapu.

4.14.2 Jiné boxy bojiště

Kromě rezerv je zde řada boxů bojiště, které modelují regiony, kde jedna strana musela držet velkou posádku (například sovětský Dálný východ) nebo kde probíhaly sekundární boje (například na Balkáně nebo v Arktidě), zatímco jiné boxy bojiště odrážejí regiony, kde jsou síly Osy v kontaktu se západními spojenci (západní Evropa, severní Afrika a Itálie).

Partyzánská válka v Sovětském svazu a v Jugoslávii je rovněž modelována pomocí vhodných boxů bojiště.

V závislosti na možnostech hry jsou některé boxy mimo hru a jednotky do nich vstoupí nebo odejdou pouze podle historického nasazení. Hráč se musí rozhodnout, zda bude na začátku hry boxy bojiště aktivně řídit nebo ne, protože to nelze dodatečně změnit.

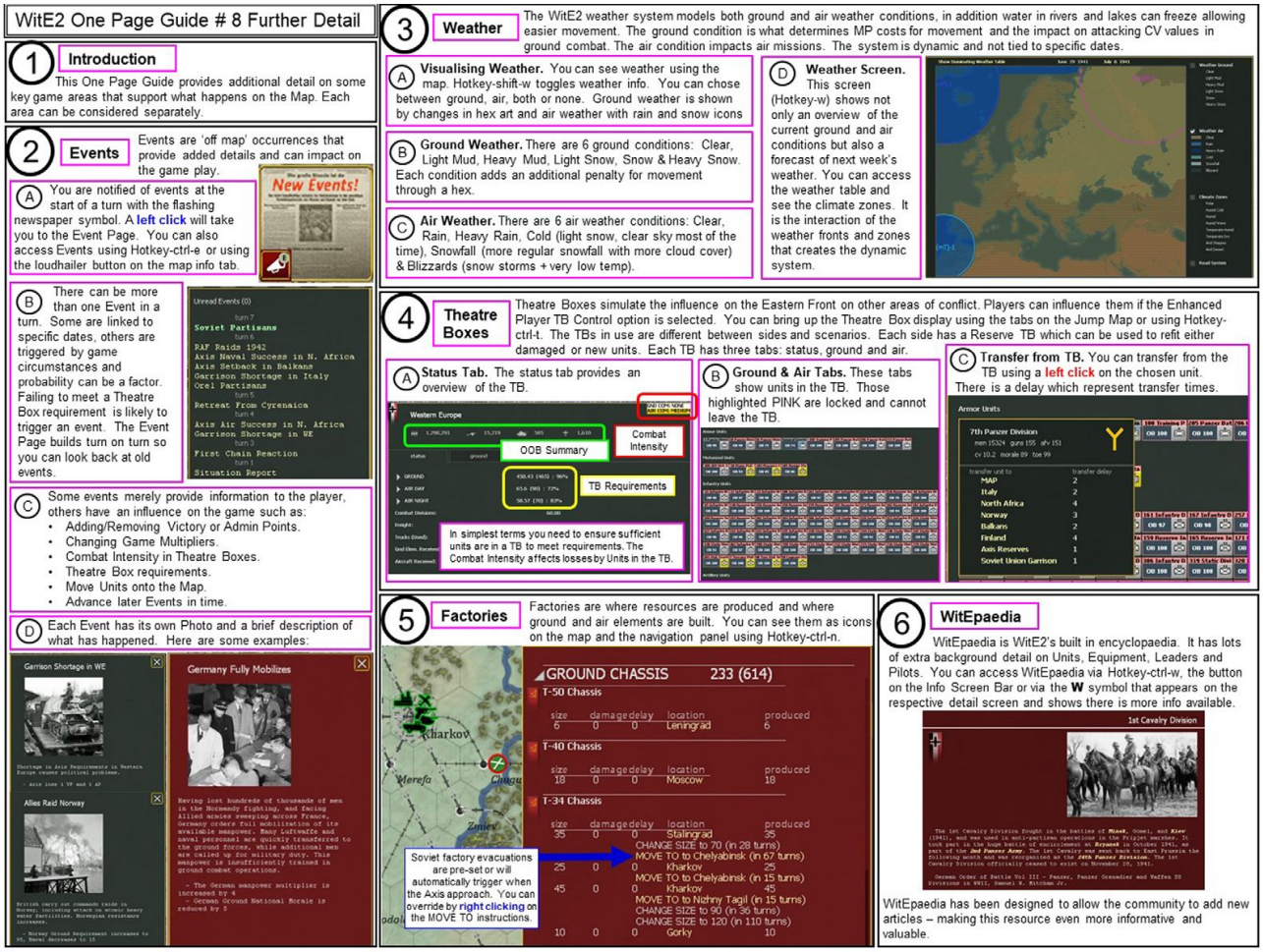
Pokud jednotka nemá žádná nastavená data výběru, lze ji přenést z mapy (nebo státní rezervy) na záložní box bojiště (TB) kvůli posílení tohoto místa, ale nelze ji následně odebrat, pokud nebyly povoleny možnosti v sekci 13.3.4. Zdokonalené ovládání boxů bojiště umožňuje volný pohyb (do určitých mezí) mezi bojišti a mezi bojišti a mapou.

Doporučuje se, aby v počátečních hrách byly boxy bojiště ponechány zamčené (automaticky se zamykají v jakémkoli scénáři mimo kampaň). Úplná pravidla pro správu boxů bojišť jsou popsána v kapitole 13.

4.15 Události

WiTE2 má systém událostí, umožňující vývojářům scénářů buď zobrazovat akce, které se dějí v off-line boxech bojišť (jako je zahájení nové ofenzívy nebo přestávka v boji), nebo které přímo ovlivňují část hry na mapě. Ty mohou být podmíněny určitými výsledky, jako je ztráta nebo obsazení některých míst k určitému datu (13.5).

Jednostránkový průvodce (obrázek Další podrobnosti na další straně), shrnuje klíčové informace o systémech boxů bojišť, událostí, počasí a logistiky.



4.16 Vítězné body (Victory Points - VP)

Získávání vítězných bodů (VP) a podmínky vítězství vám umožňují vyhrát hru dosažením lepšího výsledku než historie, i když jste válku prohráli. Vítězné body lze vidět na obrazovce VP (klávesová zkratka V) Výpočet vítězných bodů a podmínek vítězství se u krátkých scénářů a kampaní liší.

4.16.1 Vítězné body v krátkých scénářích

Podmínky vítězství pro nekampaňové scénáře jsou založeny na kontrole vítězných míst stanovených návrhářem a kumulativních ztrátách u mužů, zbraní, AFV a letadel. Vítězné body za kontrolu vítězných míst se udělují v každém tahu hráče a samotné vítězné body za ovládání vítězných míst na konci scénáře. Vítězné místo může být použitelné pro obě strany, nebo může být specifické pouze pro jednu stranu.

Místa vítěných bodů lze zobrazit výběrem tlačítka Toggle Vicotry Locations (Přepnout místa vítězství) na kartě nabídky informací o mapě (klávesová zkratka Shift-V).

Ztráty jsou založeny na počtu mužů, zbraní, AFV nebo letadel, které je nutné být zničit, aby soupeř získal jeden vítězný bod. Toto základní číslo pro ztráty lze pro každou stranu o určité procento dále upravit.

Na konci hry jsou celkové body za každou stranu porovnány a výsledek je určen následujícími pravidly:

- rozhodné vítězství - poměr větší nebo rovný 5:0
- velké vítězství - poměr menší než 5:0, ale větší nebo rovný 2:0
- menší vítězství - poměr menší než 2:0, ale větší nebo rovný 1:1
- remíza - poměr menší než 1:1

4.16.2 Vítězné body ve scénářích kampaně

Scénáře kampaně začínají během války na různých místech, ale hra vždy skončí nejpozději v prvním kole v srpnu 1945.

U kampaní, které začínají v červnu 1941, systém v zásadě vybízí hráče Osy, aby se pokusil obsadit více měst (buď je obsadíte dříve, nebo obsadíte města, která historicky nebyla obsazena). Na druhou stranu, když sovětský hráč získá iniciativu, získá také bonusové body za dobytí měst před historickým plánem. U kampaní, které začínají později než v červnu 1941, jsou skóre vítězných bodů (VP) původně stanovena na základě postupu v historické válce.

Klíčové pojmy
Systém vítězství kampaně se opírá o dva klíčové koncepty.

Iniciativa: V každé fázi hry má iniciativu pouze jedna strana. Tato strana bude získávat VP, jak je uvedeno níže, protože obsadí města a pokud se jejich oponentovi podaří dobýt město, ztratí vítězné body (VP).
Přechod k iniciativě: V současné době může iniciativa přejít na Sověty od 1. října 1942 do 1. července 1943, když je německé skóre o 10% nebo o více nižší než německé HWM (HWM - viz níže). Pokud se tak již nestalo, iniciativa se přepne 1. července 1943. Jakmile se iniciativa přepne, nikdy už se nevrátí zpět.

Jakmile se iniciativa změní, skóre vítězných bodů (VP) se přepočítá pomocí hodnoty měst držených sovětským hráčem v libovolné fázi plus všech bonusů pro města, která byla historicky ztracena, ale ne v aktuální hře.
German High Water Mark (HWM): Toto je nejvyšší skóre, jaké kdy Němci v průběhu hry získali. V okamžiku, kdy se iniciativa změní, je skóre HWM Osy zmrazeno a Sověti začínají získávat body (stejným způsobem, jakým bodovali Němci).



Všimněte si, že toto pravidlo používá nejvyšší skóre, kterého Němci dosáhli v jakékoli fázi hry, NE skóre na tahu, když se změní iniciativa.

Podrobná pravidla: Některá města jsou označena jako místa vítězství a každému z těchto měst je přiřazena základní hodnota vítězných bodů.

Bonusy za obsazení měst budou poskytnuty na základě porovnání s historickým datem obsazení. Za město lze získat maximálně 6 bodů. Pokud je město obsazeno v historickém tahu, získává se bonus 3 body. Jeden další bod se získává za každý týden, o který bylo město obsazeno dříve a 1 bod je ztracen za každý týden, o který bylo město obsazeno později. Když tedy obsadítě město o 3 kola dříve, získáte 6 bodů a za 2 kola zpoždění přijdete o 1 bod.

Jakmile jsou získány, bonusové body, nebudou nikdy ztraceny, ale základní body budou ztraceny, když dojde ke ztrátě města. Pokud je město znovu obsazeno, tyto základní body se znovu získají, ale bonusové body lze ve hře získat pouze jednou. Pokud město historicky změnilo majitele více než jednou (například Charkov), pak je k určení bonusu použito datum prvního obsazení.

Města, která Němci nikdy neobsadili, vygenerují za včasné obsazení maximální bonus, pokud je Němci obsadí v jakékoli fázi hry. Pokud však takové město Sověti znovu dobudou, neposkytuje žádný bonus za včasné znovuobsazení, jen hodnota samotného města.

Sovětské bonusy za obsazení lze získat, když Sověti dobyjí město, zatímco mají Němci iniciativu,. Když dojde k přechodu k iniciativě, sovětská města, která nikdy Němci neobsadili, jsou v době přechodu k iniciativě kvůli určení sovětských bonusových bodů považována za obsazená Sověty.



Účelem tohoto pravidla je povzbudit sovětského hráče k předčasnému převzetí iniciativy, zatímco německý hráč získá tím, že to bude co nejdéle zdržovat.

Všechny body až do změny iniciativy získávají Němci. Jakékoli kladné (ať už z událostí nebo z bonusu za znovudobytí měst) body Sovětů v této fázi se stanou zápornými německými body a jakékoli záporné sovětské body se stanou kladnými německými body. Později ve válce, když se změní iniciativa, získávají body pouze Sověti a jakékoli body Osy se používají jen ke snížení skóre Sovětů.

4.16.3 Podmínky vítězství pro scénáře kampaně

WiTE2 lze vyhrát díky podmínkám náhlého vítězství (29.1), dobytí Berlína, situaci ve hře na konci roku 1944 nebo dosažením data ukončení scénáře.

Vítězství takzvaná „náhlá smrt“ může vzniknout z těchto důvodů:

- náhlé vítězství Osy (dosažena čtvrtletní kontrolní hodnota Osy), což poskytuje rozhodující vítězství osy
- sovětské náhlé vítězství (dosažená sovětská čtvrtletní kontrolní hodnota) poskytuje rozhodné sovětské vítězství (pokud se to stane před 31. prosincem 1944 nebo 31. prosince 1944) a velké sovětské vítězství (pokud se to stane po 31. prosinci 1944 a 1. dubna 1945 nebo dříve)
- náhlá prohra Osy nastane, pokud nedosáhnou skóre High Water Mark (29.1.1) alespoň 525 do 1. ledna 1942 a 575 do října 1942 (tato skóre nemusejí dosáhnout v daném termínu, ale do daného termínu).

Všimněte si, že to neplatí, pokud AI hraje za stranu Osy.

Pád Berlína přináší následující výsledky, pokud město obsadí Sověti (příslušná data pro západní spojence se mírně liší, viz úplná pravidla v kapitole 29:

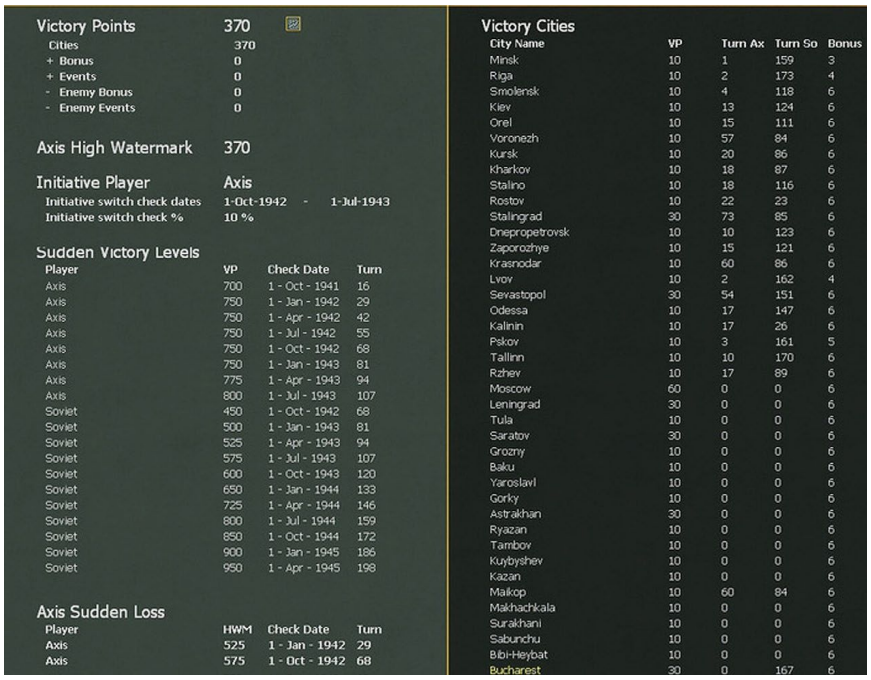
- rozhodně sovětské vítězství, pokud k němu dojde 31. prosince 1944 nebo dříve
- velké sovětské vítězství, pokud pokud k němu dojde po 31. prosinci 1944, ale 28. února 1945 nebo dříve
- malé sovětské vítězství, pokud pokud k němu dojde po 28. únoru 1945 a 31. května 1945 nebo dříve
- remíza (pokud padne po 31. květnu 1945, ale před datem ukončení scénáře)

Pokud se 31. prosince 1944 Sovětům nepodaří dosáhnout vysokého High Water Mark Osy a západní spojenci neovládají žádné německé území, je to velké vítězství Osy.

Pokud hra dosáhne data ukončení scénáře, aniž by spustila jakoukoli jinou podmínku vítězství, pak je výsledkem malé vítězství Osy. Datum ukončení se liší podle scénáře:

- kampaň 1941 - 1. srpna 1945
- kampaň Od Stalingradu do Berlína - 1. července 1945
- kampaň Od Visly do Berlína - 1. června 1945

Pravidla pro podmínky náhlého vítězství (Sudden Victory) najdete na obrazovce vítězných bodů (Victory Point – VP):



Victory Points	370
Cities	370
+ Bonus	0
+ Events	0
- Enemy Bonus	0
- Enemy Events	0

Axis High Watermark	370

Initiative Player	Axis
Initiative switch check dates	1-Oct-1942 - 1-Jul-1943
Initiative switch check %	10 %

Sudden Victory Levels

Player	VP	Check Date	Turn
Axis	700	1 - Oct - 1941	16
Axis	750	1 - Jan - 1942	29
Axis	750	1 - Apr - 1942	42
Axis	750	1 - Jul - 1942	55
Axis	750	1 - Oct - 1942	68
Axis	750	1 - Jan - 1943	81
Axis	775	1 - Apr - 1943	94
Axis	800	1 - Jul - 1943	107
Soviet	450	1 - Oct - 1942	68
Soviet	500	1 - Jan - 1943	81
Soviet	525	1 - Apr - 1943	94
Soviet	575	1 - Jul - 1943	107
Soviet	600	1 - Oct - 1943	120
Soviet	650	1 - Jan - 1944	133
Soviet	725	1 - Apr - 1944	146
Soviet	800	1 - Jul - 1944	159
Soviet	850	1 - Oct - 1944	172
Soviet	900	1 - Jan - 1945	186
Soviet	950	1 - Apr - 1945	198

Axis Sudden Loss

Player	HWM	Check Date	Turn
Axis	525	1 - Jan - 1942	29
Axis	575	1 - Oct - 1942	68

Victory Cities

City Name	VP	Turn Ax	Turn So	Bonus
Minsk	10	1	159	3
Riga	10	2	173	4
Smolensk	10	4	118	6
Kiev	10	13	124	6
Orel	10	15	111	6
Voronezh	10	57	84	6
Kursk	10	20	86	6
Kharkov	10	18	87	6
Stalino	10	18	116	6
Rostov	10	22	23	6
Stalingrad	30	73	85	6
Dnepropetrovsk	10	10	123	6
Zaporozhye	10	15	121	6
Krasnodar	10	60	86	6
Lvov	10	2	162	4
Sevastopol	30	54	151	6
Odessa	10	17	147	6
Kalinin	10	17	26	6
Pskov	10	3	161	5
Tallinn	10	10	170	6
Rzhev	10	17	89	6
Moscow	60	0	0	6
Leningrad	30	0	0	6
Tula	10	0	0	6
Saratov	30	0	0	6
Grozny	10	0	0	6
Baku	10	0	0	6
Yaroslavl	10	0	0	6
Gorky	10	0	0	6
Astrakhan	30	0	0	6
Ryazan	10	0	0	6
Tambov	10	0	0	6
Kuybyshev	10	0	0	6
Kazan	10	0	0	6
Maikop	10	60	84	6
Makhachkala	10	0	0	6
Surakhani	10	0	0	6
Sabunchu	10	0	0	6
Bibi-Heybat	10	0	0	6
Bucharest	30	0	167	6

Obrázek ukazuje obrazovku na T1 před jakýmkoli pohybem Němců. Na levé straně je aktuální úroveň VP, osa má iniciativu a skóre VP potřebné pro náhlé vítězství nebo náhlou prohru. Vpravo jsou všechna města, která mohou přispět k skóre VP, jejich základní hodnota a bonus, pokud jsou v tomto kole obsazena.

Zobrazení na mapě:
Pokud vyberete příslušný režim mapy (karta umístění vítězství, Shift+v nebo kliknutí pravou myší na hex), mapa zobrazí všechna města, která mají hodnotu vítězných bodů (VP), základní hodnotu pro jejich zachycení a bonusové skóre, pokud jsou obsazena v aktuálním tahu.



Zde vidíte některá místa vítězství pro scénář Typhoon. Všimněte si, že všechny vlajky jsou šedé a červené (což znamená, že obě strany získají v tomto místě vítězné body - VP).

Pokud umístíte myš na jeden z těchto hexů, ve vyskakovacím okně se zobrazí hodnota VP za tento hex. V tomto případě Němci nezískají během hry žádné VP, ale pokud toto místo na konci scénáře drží, získají 150 bodů, zatímco Sověti získají 100 VP za každé kolo, kdy drží Vyazmu a bonus 500 za držení města na konci hry.

4.17 Použití velitelské zprávy

Naučit se používat velitelskou zprávu je umění samo o sobě. WitE2 můžete skutečně hrát, aniž byste museli přistupovat k velitelské zprávě, nicméně většina hráčů se ji rychle naučí používat jako zdroj přístupu k důležitým informacím. Neexistuje žádný správný ani špatný způsob, jak používat funkce nabízené velitelskou zprávou - koneckonců je to vaše zpráva. Udělejte si čas na prozkoumání prezentovaných informací a různých dostupných nástrojů k řazení a výběru různých zobrazení.

Velitelská zpráva vám umožňuje provádět akce ve skupinách jednotek, jako je odeslání do boxu rezervy, nastavení do režimu Refit, nebo změna jejich tabulky vybavení (ToE). Také můžete obvykle kliknout z velitelské zprávy (Commander‘s Report - CR) na příslušné umístění mapy.

Další informace o tom, jak používat velitelskou zprávu, najdete v příloze F (kapitola 35).

4.18 Protokol událostí a metriky

Toto téma poskytuje základní přehled o funkci Události logistické fáze a metriky (Logistics Phase Event Log & Metrics), která je součástí WitE2 (36.4 a 36.9).

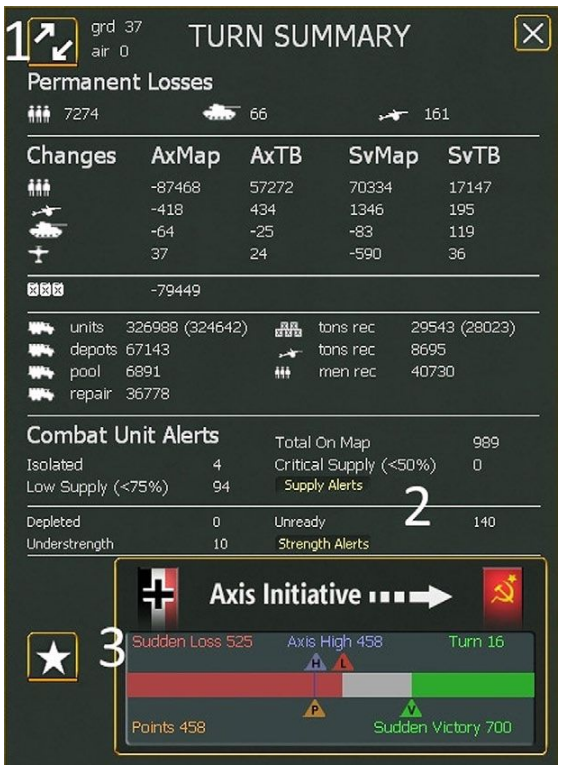
Protokol událostí logistické fáze: Během logistické fáze za vás hra provede tisíce výpočtů od budování pevností až po výcvik pilotů. Protokol událostí (klávesová zkratka Shift-E) poskytuje souhrn tohoto procesu, abyste viděli, co se stalo.

Protokol událostí je obzvláště užitečný, pokud prohlížíte kolo (například jsou zde zaznamenány všechny letecké mise), nebo se snažíte zjistit, proč se stalo něco neočekávaného.

Metriky: Obrazovka metrik (klávesová zkratka Shift-M) poskytuje hráči řadu grafů, takže můžete postupně sledovat průběh některých klíčových proměnných, jako je výroba, síla vojska a vítězné body. Schopnost identifikovat trendy v datech vám umožní odpovídajícím způsobem upravit proběh hry.

Jednostránkový průvodce Metriky shrnuje, jak číst některé z těchto informací.





Souhrn kola (Turn Summary): Poskytuje rychlý přehled změn (36.16) v posledním odehraném kole hry a umožňuje vám identifikovat izolované jednotky nebo jednotky s nízkými zásobami a sledovat podmínky vítězství (tato část se bude lišit, pokud souhrn kola používáte pro kampaň nebo kratší scénář).

Tohle okno se ve výchozím nastavení otevře při startu hry, lze k němu také přistupovat z karet kliknutím pravou myší na mapu nebo skratkou CTRL+S.

Poskytuje rychlý přehled o předchozím tahu, ale můžete z něj také otevřít jiná okna (nebo mapu).
1 vás přenese do okna posil pro aktuální kolo
2 zvýrazní ovlivněné jednotky na mapě
3 vás přenese do okna vítězství

4.19 Spuštění úvodního scénáře

Tato část shrnuje informace již prezentované v této kapitole, podrobně vás provede prvním tahem scénáře Velikie Luki a poskytne nástin toho, jak hrát budoucí tahy.

Historicky to byla součást širší sovětské ofenzívy Mars, která měla zničit skupinu armád Střed ve stejnou dobu, jako sovětská ofenzíva ve Stalingradu měla za cíl zničit skupinu armád Jih. Zatímco širší ofenzíva byla katastrofa, samotné Velikie Luki byly obsazeny Sověty v lednu 1943. Zásadní železniční uzel pomohl sovětskému úsilí o doplnění zásob a přerušil přímé spojení mezi AGC a AGN. Ohrožení Smolenska přinutilo Němce později v roce 1943 stáhnout se z výběžku Rževa.

Bojová sestava je co nejvíce historická a zahrnuje různé specializované bojové a velitelské formace, které Němci vytvořili na obranu tohoto sektoru. Rozložení mapy je mírně nehistorické (v tom, že Sověti začínají při ovládání Rževa) jednoduše proto, že to usnadnilo navrhování scénáře a problémů, jako je připojení k mimomapovému logistickému systému.

4.19.1 Nastavení scénáře

Chcete -li nastavit scénář, spusťte WiTE2, úvodní videa můžete přeskočit stisknutím klávesy ESC. Jakmile se dostanete na úvodní obrazovku, nakonfigurujte ji podle obrázku:



Důležité je nastavit Osu pro počítač, sovětskou stranu pro člověka a úroveň obtížnosti na snadnou. Takže vy jako hráči, budete mít podstatné výhody oproti vašemu počítačem ovládanému protivníkovi.



Toto nastavení je nakonfigurováno automaticky a bude odrážet volby, které jste provedli na úvodní obrazovce. V této počáteční hře však chceme provést několik dalších změn. Klikněte na pole Fog of War na sovětském sloupci a obrazovka se změní na:



Tato změna znamená, že uvidíte všechny formace AI i pohyby, které ve svém tahu provede. To je další podstatný bonus, zejména pokud zlepšuje vaši schopnost plánovat pohyby a odhadovat, jak bude AI reagovat.

Nechte všechny ostatní boxy nastavené tak, jak jsou. V této hře použijeme automatickou pomoc AI pro leteckou válku (4.5) a k dispozici jsou bezobslužné boxy mapových bojišť (kromě státní rezervy) (4.14).

Všimněte si, že můžete změnit kteroukoli z proměnných úrovně obtížnosti, abyste si vytvořili vlastní nastavení. Obecně je nejdůležitější proměnnou úroveň morálky (2.6.2), protože bude mít přímý vliv na výkon AI (30.7). Jakmile provedete požadované změny, zavřete tuto obrazovku (klikněte na X v pravém horním rohu) a vrátíte se na úvodní obrazovku.

Ve hře proti AI můžete v průběhu hry změnit kterékoli z těchto nastavení. Ve hře proti lidskému soupeři je změnit nelze.

Před samotným spuštěním hry si možná budete chtít zkontrolovat uživatelské předvolby (36.17). Pokud jde o tuto hru, ponechte téměř všechny tyto položky ve výchozím nastavení (můžete později zjistit, jaký je jejich rozdíl), kromě vypnutí funkce „move animation“ (animace pohybu). V malém scénáři to nebude znamenat velký rozdíl, ale ve větší hře bude brzy nudné sledovat, jak se žetony pohybují hex po hexu (po vypnuté této možnosti se jednoduše přesunou na finální hex, který jste vybrali pro jejich tah).



Některé nebo všechny tyto proměnné můžete pří hře libovolně měnit(dokonce i proti lidskému hráči), protože ovlivňují pouze to, jak se hra zobrazuje, nebo jak se chová.

Toto pořadí byste měli vždy dodržovat, protože nastavení, která provedete, ovlivní způsob hry při prvním otevření. Pokud tedy první tah patří vašemu soupeři AI, provede se ve výchozím nastavením, ne sse změnami, které chcete implementovat.



Nyní se vraťte do hlavní nabídky a vyberte „Pick Scenario“ (neklikejte na pole PBEM, protože tím nastavíte hru proti jinému lidskému soupeři) a otevře se okno výběru scénáře.

V něm je úplný seznam všech scénářů, které jsou aktuálně ve hře k dispozici (včetně těch, které si můžete sami navrhnout). Datum udává, kdy byl scénář naposledy upraven.

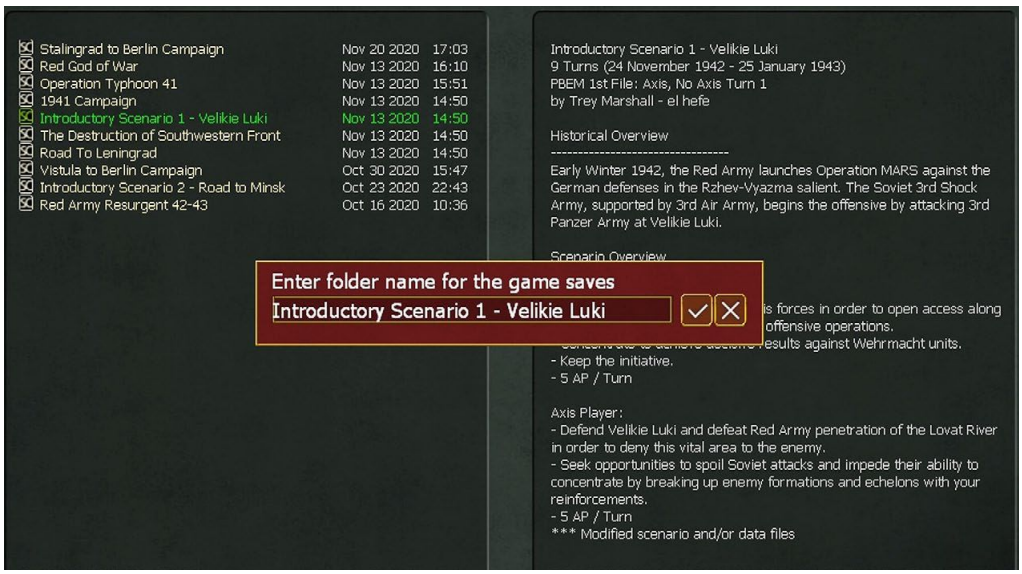
Klikněte na „Introductory Scenario 1 - Velikie Luki“.



Zvolený scénář je nyní zvýrazněn zeleně a napravo jsou informace o scénáři (je dlouhý 9 tahů, začíná sovětským tahem), stručný historický kontext a některé poznámky pro hráče.

Všimněte si také, že vám řekne, kolik administrativních bodů (AP) získáte za každé kolo (4.3.2), pokud je hra v neutrálním nastavení. Pokud jste ji nastavili tak, aby jedna nebo druhá strana měla výhodu administrativních bodů (jak je uvedeno výše), bude toto základní číslo upraveno. V tomto případě tedy ze sovětských 5 AP za tah bude 6 (5krát 1,20). V tomto scénáři to není příliš důležité (4.3.12), ale sovětský hráč je může chtít při postupu na západ utratit za vytvoření nových skladů.

Nyní stiskněte symbol šipky - načtení scénáře - v levé dolní části. Poté, co byla hra vytvořena, navrhne adresář, kam se budou ukládat tahy, například:

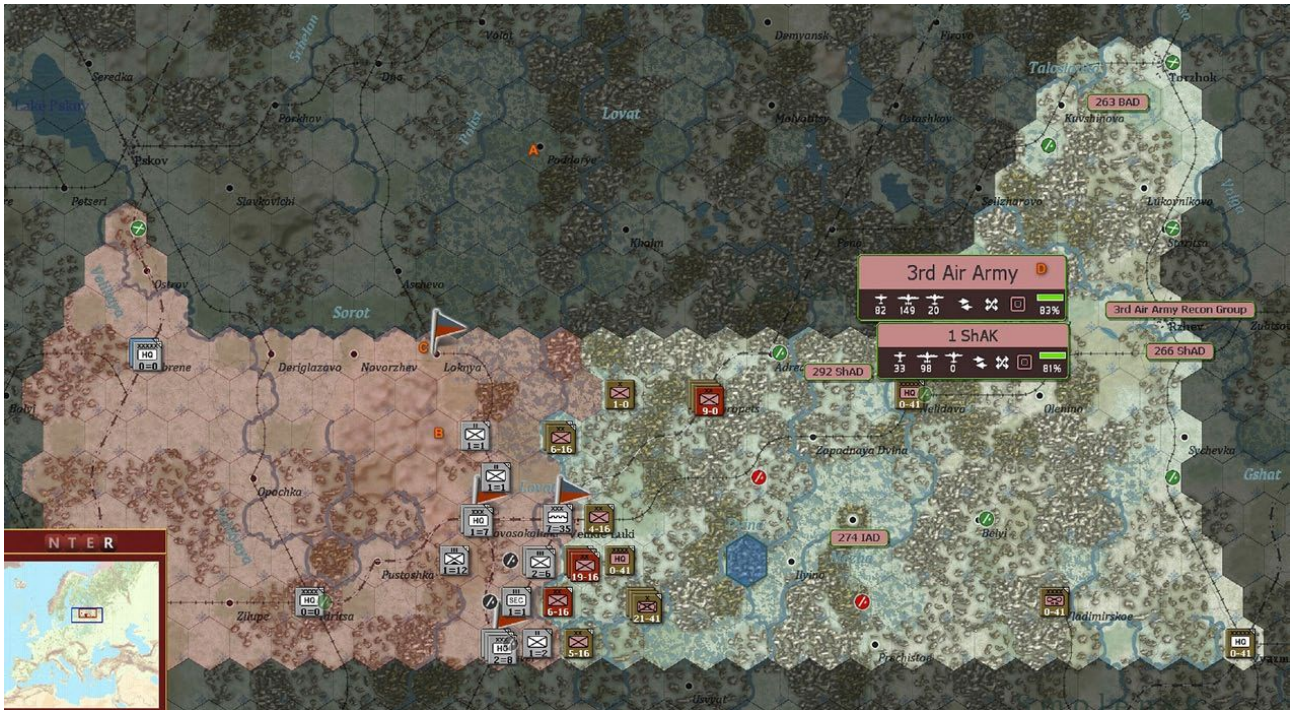


Pokud nemáte pádný důvod ho měnit, jje lepší přijmout navržený sdresář..

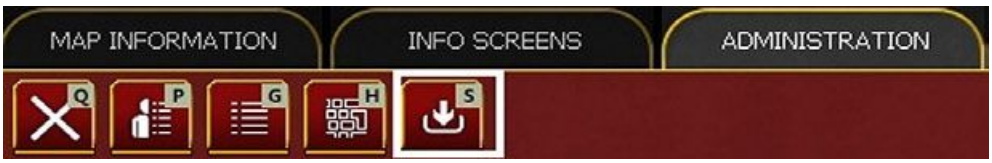
Všimněte si, že pokud hrajete za sovětskou stranu, bude toto rozhraní červenohnědé.

Pokud hrajete za Osu, bude tmavě šedé. Tato konvence je ve hře použita velmi často.

Klikněte na zaškrtnutí a budete přesměrováni na mapu.



Během hry můžete kdykoli ukládat pozici. Provedete to přepnutím na kartu „ADMINISTRATION“ a kliknutím na ikonu uložení:



4.19.2 Použití asistence AI pro leteckou válku

Když spustíte hru, napravo bude obrazovka se souhrnnými informacemi. Nyní ji jednoduše zavřete, protože ji zkontrolujeme později. Pro tuto hru použijeme asistenci AI (tak jsme ji nastavili). Vzhledem k tomu, že je WiTE2 rozdělena do různých fází, zaměříme se nejprve na nastavení letecké války (nezapomeňte, že v prvním kole všech scénářů není žádná logistická fáze (4.3.3)).

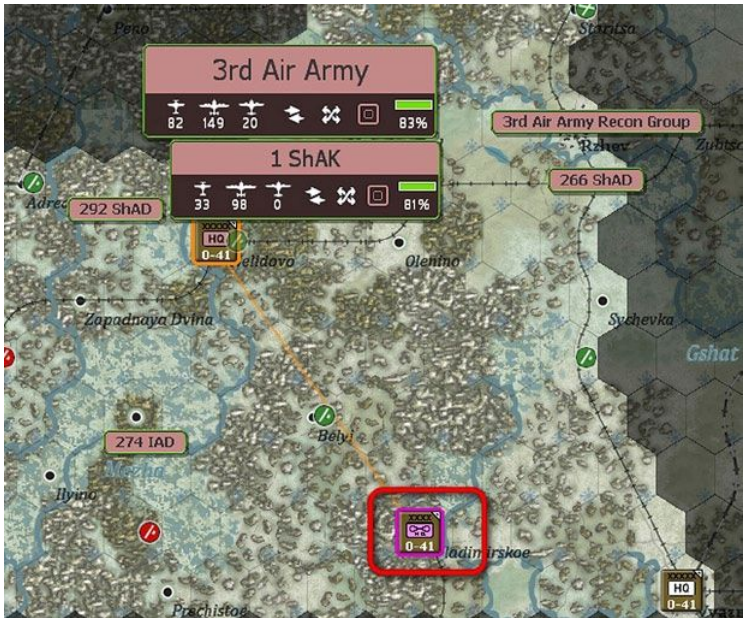
Jako stručný přehled konceptů letecké hry si pamatujte, že vaše letectvo se skládá z jednotlivých letadel a v tomto scénáři máte připravených 251 letadel - můžete to vidět na štítku 3. letecké armády (82+149+20 ze tří typy letadel) - a 83% vašich potenciálních letadel je připraveno (ve skutečnosti jich tedy máte 291). Tato letadla jsou rozdělena do 5 leteckých operačních skupin, některé z těchto skupin jsou podřízeny 1 leteckému sboru ShAK, jiné přímo letecké armádě.

K dispozici je mnoho funkcí a to i pouhým prohlížením a manipulací se štítky. Pokud jednoduše umístíte kurzor myši na 1 ShAK, zobrazí se vám, které letecké operační skupiny tomuto velení podléhají:



Dvě letecké skupiny s letadly pro pozemní útok jsou tedy podřízeny sboru. Jak vidíte, všechny ostatní štítky jsou nyní mnohem slabší. To je věc, která je ve velkém scénáři důležitější, protože vám umožňuje zobrazit spoustu informací o rozložení vašeho letectva pouhým použitím možností na mapě.

Dalším prvkem v řízení letecké války je skutečné velitelství, které ovládá letadla. Štítek (3. letecká armáda) je umístěn tak centrálně, jak je to jen možné, ke skutečnému rozmístění vašich letadel na leteckých základnách (bude se tedy pohybovatzároveň s leteckými skupinami).



Ve hře hraje dvě důležité role, ale pro tento scénář jej můžeme zcela ignorovat. Umožňuje změnit velitele letecké armády (4.13.1) a slouží k přiřazení podpůrných jednotek k aktivním letištím. Protože to bude dělat automaticky až do 90 hexů od jeho umístění (4.7.4), může být v tomto scénáři ponecháno tam, kde je.

To vše si můžete prohlédnout, otevřít a zavřít letecké štítky, podívat se na letecké základny atd. Nyní nastavíme příkazy, které ovlivní, jak se AI chová.

I když za vás AI povede velkou část letecké války, musíme ručně nastavit některé základní parametry. Formaci ShAK bychom mohli použít, pokud bychom chtěli, aby letouny pozemního útoku dělaly něco jiného, ale v tomto případě budeme spolupracovat s leteckou armádou.

Klikněte na štítek 3 Air Army a obrazovka se změní (viz obrázek na další straně:



Poskytuje spoustu informací, které v tuto chvíli budeme ignorovat. Můžete vidět používané letecké základny (modré štítky), po kliknutí na jeden z nich vám dokonce ukáže letadla přítomná na této základně. Všechny tyto informace jsou také shrnuty na pravé straně obrazovky.



Všimněte si, že zde zobrazené informace se velmi liší od informací dostupných z žetonu na mapě.

Jediné, co nás zajímá, je informační pole pro 3. leteckou armádu v horní části obrazovky. Z tohoto pole můžeme provést všechny potřebné změny.



Změníme dvě proměnné. Nařídíme jí létat jen ve dne (změňte tedy horní filtr tak, aby místo aktuálního „MIX MISSION“ zobrazoval „DAY ONLY“) a změňte postoj z „Flexible“ na „Advance“ (protože doufáme, že se budeme pohybovat vpřed. Sovětská letadla mají krátký dosah, je tedy nutné, aby zůstala v dosahu. Máme pouze jedno platné velitelství sovětského frontu (Kalininský front), takže není potřeba to měnit.

V případě potřeby můžeme tato nastavení revidovat každé kolo, ale tato pravidla by měla být dostatečně dobrá pro celý tento scénář a od této chvíle můžeme leteckou válku víceméně ignorovat.

To je vše, co je nutné. AI nyní vygeneruje sadu leteckých rozkazů pomocí svých dostupných aktiv a informací, které jste jí poskytli. V některých scénářích zjistíte, že na T1 existuje sada skriptovaných misí. Pokud existují, pak AI provede

výchozí nastavení a provede vlastní změny pro pozdější kolo. Nyní stiskněte klávesu F12, nebo šipku v pravém horním rohu obrazovky.



Často zjistíte, že WiTE2 vám umožňuje provést akci kliknutím pravou myší na mapu, stisknutím klávesové zkratky nebo kliknutím na některou z karet v horní části obrazovky. Použijte metodu, kterávám nejvíce vyhovuje.

V této fázi budete chtít hru uložit, abyste se mohli vrátit k tomuto bodu a zkontrolovat svá nastavení. Vyberte kartu ADMIN a poté možnost uložit.



Pak se otevře tato obrazovka (která zobrazí všechny uložené hry pro tento konkrétní scénář). V tomto případě nejsou žádné, proto vyberte dole šipku vlevo.



Nakonec zadejte název uložené hry. Stiskněte potvrzení a hra se uloží a vrátíte se na hlavní mapu.

Nyní tedy spustíme leteckou fázi. Jakmile stisknete F12, budete požádáni o potvrzení. Po proběhnutí kola uvidíte souhrnné pole v pravé dolní části obrazovky (4.5.7).

Zobrazí se vám souhrn misí, které proběhly (v tomto případě pouze některé průzkumné mise). Zavřete tuto obrazovku a vrátíte se na mapu.

Každá hra se bude mírně lišit, zejména pokud jde o hlášené ztráty a zvolené akce. Je však nepravděpodobné, že by se asistence AI rozhodla udělat něco radikálně jiného, než jak to fungovalo během této hry.

Proč bylo hlášeno tak málo misí: asistence AI dala všechna bojová letadla na pozemní podporu. Toto je nejužitečnější mise ve hře, ale letadla budou nyní létat pouze na podporu skutečných bojů v pozemní fázi.

4.20 Spuštění pozemní fáze

WitE2 odměňuje plánování vašich operací. I v takovém jednoduchém scénáři stojí za to zkontrolovat své síly, terén, to, co víte o nepříteli a svých cílech. Vytvoření hrubého plánu bude znamenat, že nebudete přesouvat jednotky (nebo provádět útoky), o kterých si později uvědomíte, že omezují vaše možnosti dosáhnout hlavní cíl.



Něco z toho se později stane druhou přirozeností. V podstatě nejde ani tak o zcela detailní pochopení přesných herních pravidel, jako spíš o pochopení toho, jak se všechny tyto faktory spojují, aby vytvářely příležitosti a omezovaly vaše možnosti. Jako jednoduchý test při pozdějším přehrání tohoto scénáře ignorujte Velikie Luki a povolejte sovětské síly k ofenzivě v horním rohu mapy - je pravděpodobné, že kvůli špatnému terénu a nedostatku dostatečných zásob vaše zásobovací linie selžou.

Před přesunem jakýchkoli formací je užitečné zhodnotit situaci a provést některé administrativní úkony. Obecně je vhodné hru uložit hned po ukončení letecké fáze.

4.20.1 Správa

Před zvažováním jakýchkoli skutečných tahů je užitečné zkontrolovat celkovou situaci a upravit mapu tak, aby odpovídala vašim bezprostředním zájmům.



Pokud znovu načítáte uloženou hru nebo jste právě provedli tah, uvidíte na pravé straně obrazovky souhrn kola.

Můžete ho zavřít kliknutím na X v horní části (1) a v 1. kole není příliš informativní. Poskytuje však přístup ke dvěma oknům, která jsou užitečnější. Jedno (2) je tabulka vítězných bodů a druhé (3) je okno posil.

Klikněte na obrazovku vítězných bodů (VP) a zobrazí se nové okno.



Toto okno má čtyři klíčové části. Symbol v horní části (1) vám umožňuje přístup ke grafu, který bude postupně zobrazovat skóre vítězných bodů (VP), abyste mohli sledovat, jak se během hraní scénáře měnilo.

Další dvě (2 a 3) ukazují, jak jsou VP hodnoceny. V tomto scénáři existují 4 místa VP (aktuálně zobrazená na mapě, jak je uvedeno výše). Strana Osy získá pro tato místa VP, pokud je na konci scénáře obsadí, sovětská strana na konci scénáře získá oba body, pokud je během hry drží v libovolném kole. Pokud jed o vítězné body, existuje pro sovětského hráče silná pobídka, aby se pokusil obsadit tato místa co nejdříve a aby Osu zdržel.

Každá strana navíc získává VP podle ztrát druhé strany. Osa tedy získá 1 VP za každých 1 000 sovětských ztrát a Sověti získají 1 VP za každých 666 ztrát Osy.

Vzhledem k tomu, že Sověti během nedávno vedené vzduchové fáze ztratili některá letadla (přesný počet se ve vaší hře bude lišit), strana Osy již má 1 VP. Obecně to znamená, že obě strany mají motivaci způsobovat co nejvyšší ztráty a důvod se snažit své vlastní ztráty minimalizovat.

Ve spodní části bude údaj o tom, jak dobře si která strana vede. V této fázi neexistuje žádná výhoda. Pokud okno zavřete, vrátíte se na mapu a můžeme zkontrolovat plán posil. Klikněte na něj a uvidíte:



Reinforcements & Transfers — Units | Air Groups | AOG

18 Unit Reinforcements & Transfers — 42,753 | 753 | 204

Unit Name	Turn	Type	Men	Gun	Afv	Transfer	From	To	Hex
Turn 2 1-Dec-1942									
26th Rifle Brigade	2	Inf	4582	55	0	Reinforcement	-	MAP	2 (206,125)
Turn 3 8-Dec-1942									
37th Separate Tank Regiment	3	Arm	324	0	39	Reinforcement	-	MAP	2
38th Separate Tank Regiment	3	Arm	344	0	39	Reinforcement	-	MAP	
45th Separate Tank Regiment	3	Arm	334	0	35	Reinforcement	-	MAP	
Turn 4 15-Dec-1942									
92nd Tank Brigade	4	Arm	969	8	42	Reinforcement	-	MAP	
45th Ski Brigade	4	Inf	1258	0	0	Reinforcement	-	MAP	(207,130)
85th Corps Artillery Regiment	4	Art	977	22	0	Reinforcement	-	MAP	
Turn 5 22-Dec-1942									
360th Rifle Division	5	Inf	6674	145	0	Reinforcement	-	MAP	(206,125)
47th Mechanized Brigade	5	Mech	3482	72	35	Reinforcement	-	MAP	
100th Rifle Brigade	5	Inf	4704	50	0	Reinforcement	-	MAP	(206,128)
30th Guards Rifle Regiment	5	Inf	2380	31	0	Reinforcement	-	MAP	(207,127)
455th Army Artillery Regiment	5	Art	1139	31	0	Reinforcement	-	MAP	
141st Anti-Tank Regiment	5	AT	377	15	0	Reinforcement	-	MAP	
515th Flame Tank Battalion	5	Arm	490	0	14	Reinforcement	-	MAP	
Turn 6 29-Dec-1942									
483rd Anti-Tank Regiment	6	AT	338	15	0	Reinforcement	-	MAP	
Turn 7 5-Jan-1943									
32nd Rifle Division	7	Inf	7097	160	0	Reinforcement	-	MAP	(204,128)
28th Engineer-Sapper Battalion	7	Const	410	0	0	Reinforcement	-	MAP	
Turn 8 12-Jan-1943									
150th Rifle Division	8	Inf	6674	149	0	Reinforcement	-	MAP	(205,126)

Ve výchozím nastavení se okno otevře se zobrazením posil pozemních jednotek, ale můžete si zobrazit i převody leteckých jednotek (1).

V kampani je toto okno poměrně složité kvůli příchodům na mapu, převodům mezi bojišti a stažením. Zde je především nutné si uvědomit relativně značné posily v 5. kole, které by mohly poskytnout užitečnou pomoc vašim silám. Všimněte si, že některé formace mají hex příjezdu a jiné ne (2). Ty, které mají hex příjezdu, jsou považovány za bojové jednotky na mapě (4.7.2), ty bez nich jsou podpůrné jednotky mimo mapu. Při průchodu scénářem prozkoumáme důsledky tohoto rozdílu.

Zavřete toto okno a vraťte se na mapu. Nyní zavřete také okno souhrnu kola.

Zobrazení na mapě ve WiTE2 lze konfigurovat mnoha způsoby, aby vám usnadnilo zobrazení potřebných informací. Najdete si v tom svou vlastní logiku a můžete také zjistit, že některá zobrazení používáte jen občas. Ve výchozím nastavení máte zobrazené hexy ovládané nepřítelem a umístění měst s vítěznými body (VP).

Lze použít další 4 přehledy.

Úroveň opevnění hexu může být užitečná pro plánování, takže ji vybereme (můžete ji vidět po umístění kurzoru nad hex, ale celkové zobrazení rychle ukáže, kde má nepřítel dobře připravené obranné linie). Kromě toho chcete vidět silniční síť (7.2.2), zásobovací síť (4.10) a změnit způsob zobrazení počasí, aby zobrazoval pouze podmínky na zemi.

Vzhledem k tomu, že jsme automatizovali leteckou válku, nemusíme věnovat tolik pozornosti povětrnostním podmínkám a když se počasí zhoršuje, může být těžší vidět důležité terénní rozdíly, dokud nebudete zvyklí číst mapu.

Tato kombinace změní zobrazení mapy (viz další stránka).



Prozkoumejte zbývající možnosti. Každý má vlastní preferované kombinace a obvykle je časem mění. Zde žetony ukazují útočnou hodnotu (Combat Value - CV) a body pohybu (MP). Pokud jste ve strategické defenzivě, může být užitečnější vidět útočnou CV a obrannou CV

Tyto úpravy můžete provést na záložkách v horní části obrazovky, kliknutím pravou myší na mapu nebo vstupem do nabídky „Map Info“.

Logika změn spočívá v tom, že zásoby jsou ve hře opravdu důležité a vaše síť skladů vám to pomůže zvládnout. Kromě toho zejména při zhoršení počasí nabývá na významu několik lepších silnic.

I když pro vás ve hře pohybové rutiny najdou nejrychlejší cestu a vypočítají náklady na pohyb, vědět, kde jsou silnice vám může hodně pomoci. Mimo jiné snižují náklady v množství nákladních automobilů, používaných k obnově zásobování vašich formací při přesunu na nepřátelské území.

Rychle si všimnete, že Osa zde má výhodu. Historicky špatné cesty silně bránily širší sovětské ofenzivě Mars, zejména proto, že zde také nebylo mnoho železničních tratí.

Vrátíme se k logistice, ale nyní může být vhodná doba k přečtení jednostránkového průvodce č. 7 o logistice.

V rámci nastavení zobrazení hry můžeme také změnit způsob zobrazení žetonů (4.7.7 a 6.5). Ve výchozím nastavení budou nepřátelské žetony zobrazovat svou bojovou hodnotu obrany proti útoku (to může být nesprávně zobrazeno, když hrajete s Fog of War) a vaše budou ukazovat bojovou hodnotu útoku a body pohybu.

Toto je pravděpodobně nejužitečnější verze, ale pokud jste v defenzivě, může být užitečné změnit své žetony tak, aby zobrazovaly bojovou hodnotu (CV) obrany proti útoku jako vodítko k tomu, jak dobré je vaše obranné postavení. Procvičte si to stisknutím klávesové zkratky CTRL+Z a uvidíte změnu druhé hodnoty.

Prozkoumejte všechny možné způsoby zobrazení mapy a žetonů. Nakonec třeba zjistíte, že je mapa příliš přeplněná nebo že některá okna zakrývají jiné informace. Všechny informace jsou užitečné, ale najdete několik takových, které vaší hře opravdu pomohou.

Hra se vždy spustí s rozvržením mapy, které jste naposledy vybrali, takže nstavení mapy nemusíte revidovat při každém hraní hry. S mapou a žetony zobrazenými podle svých potřeb nyní můžeme plánovat své první tahy.



V plné hře budete chtít tuto fázi plánování a správy použít k přesunu jednotek do a z rezervy, opětovnému přiřazení oslabených jednotek, revizi vašich skladů atd. Tyto věci můžete vždy dělat i později v průběhu hry. Najděte si vlastní systém pro správu hry.

4.20.2 Příprava prvních tahů

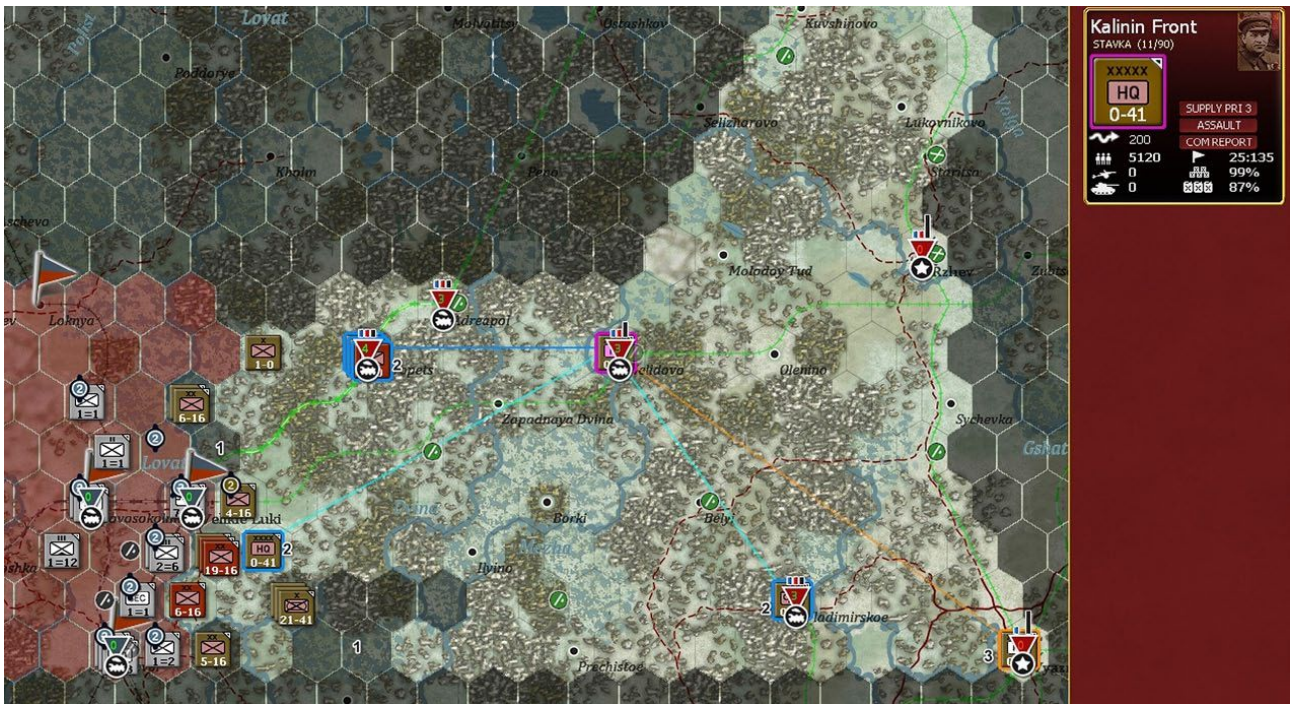
Než budeme s pozemními jednotkami něco dělat, nastává vhodná doba k prostudování jednostránkového průvodce č. 6 o pozemní válce.

Některé z těchto interakcí před pohybem se vám po získání zkušeností stanou druhou přirozeností. Pak v mnoha dalších hrách restrukturalizujete svou bojovou sestavu, aby odpovídala tomu, jaký si přejete vývoj hry. Než však svou armádu skutečně pošlete do boje, je vhodné provést několik kroků.

Jedním z nich je kontrola vašeho velení. Každý typ velitelství má určitý rozsah (4.7.4), po jehož překročení nenabízí bojovým jednotkám žádnou užitečnou podporu. V tomto scénáři má sovětský hráč 3 velitelství.

Na mapě máte žeton Stavka, který představuje vaše nejvyšší valení. V kampani bude často nasazeno v Moskvě, ale zde je umístěno v pravé dolní části oblasti hratelné mapy. Je určeno pouze k povolení určitých herních funkcí a během tohoto scénáře jej lze ignorovat.

Důležitější je velitelství Kalininského frontu, které najdete v Poldově. Pokud na něj kliknete, mapa se změní podle uvedeného obrázku:



Některé hexy jsou tmavě šedé (1). Jsou příliš daleko (v bodech pohybu) na to, aby se velitelství přesunulo v tomto kole, nebo to má nějaký jiný důvod (v jednom hexu by bylo velitelství samo vedle nepřátelské bojové jednotky).

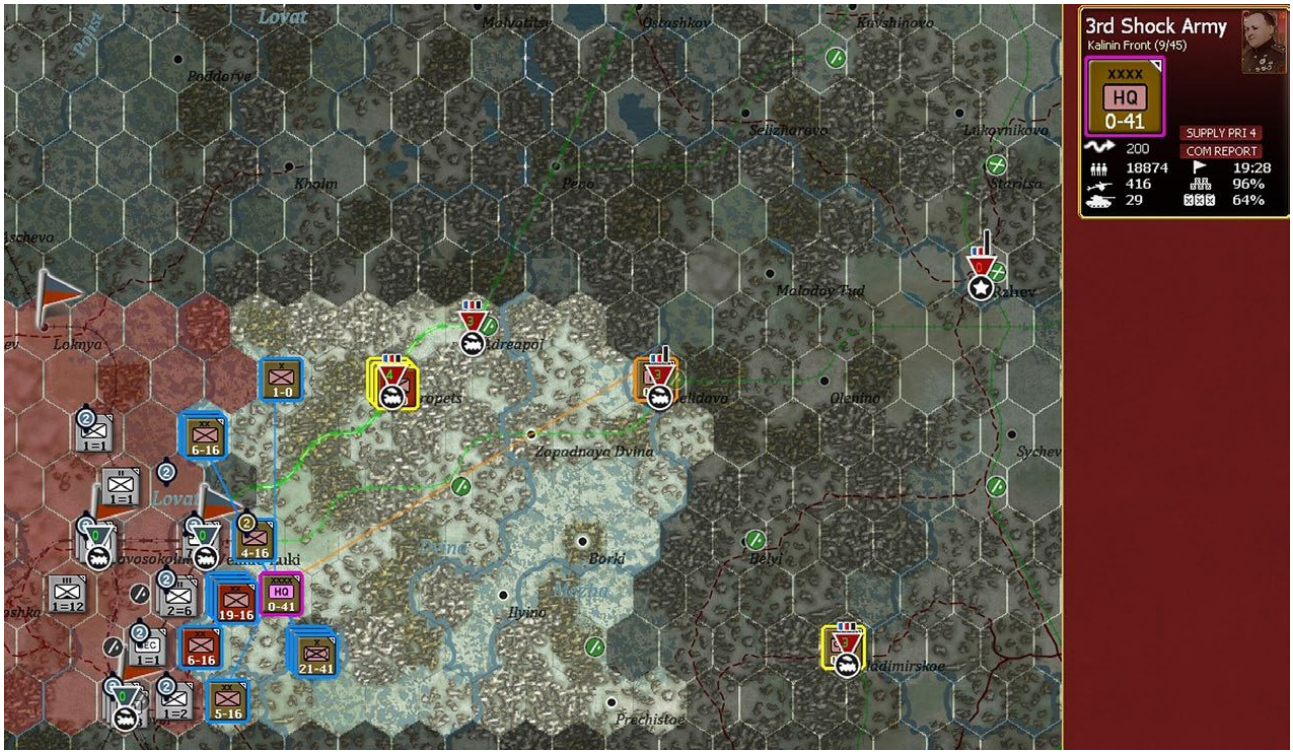
Některé další žetony jsou nyní vyznačeny modře (2). Těm všem přímo velí zvolené velitelství. Modrá spojovací čára vede k některým bojovým jednotkám, které jsou podřízeny frontu, tyrkysová čára ukazuje

spojení na velitelství, které je podřízené zvolenému velitelství. Dole (3) je Stavka vyznačena oranžovou barvou a oranžová čára indikuje, že je jí velitelství podřízené.

Tato kontrola je užitečná, protože pokud je velitelství mimo rozsah, velká část jeho hodnoty je ztracena.

Při pohledu na žeton Kalininského frontu vidíte, že je nastaven jako útočné velitelství (4.13.3). To je důležité, protože zvyšuje velitelskou kapacitu a rychlost, jakou jednotky získávají ztracené body bojové přípravy (4.8.2). Prozatím opusťte vrchní velitelství a přejděte na velitelství 3. šokové armády.

Opět na něj klikněte levou myší a zobrazení mapy se znovu změní:



U velitelství sovětské armády (nebo sbor Osy) je asi nejdůležitějším testem, zda jsou bojové jednotky, které ovládá, vyznačeny modře.

Pokud kliknete pravou myší na zobrazení jednotky (pravá strana obrazovky), uvidíte všechny jednotky, které jsou jí podřízeny (obrázek na další stránce).



Nyní můžeme ignorovat většinu informací o tomto žetonu, ale všimněte si, že pod jeho velením jsou 2 typy jednotek. Mimomapové podpůrné jednotky **(1)** jsou před svým jménem označeny znakem „-“. Některé z nich mohly být připojeny přímo k bojovým jednotkám **(2)**, ale když budou ponechány ve velitelství, budou přiděleny do boje pomocí počítačových rutin. Důležité je, že budou zapojeny do boje pouze v případě, že k němu dojde ve velitelském dosahu tohoto velitelství.

Nejdůležitější u vašich velitelství je udržet je v dosahu jejich podřízených.

Než se však pustíte do plánování útoku, stojí za zmínku jeda okolnost. Pokud je velitelství ve skladu, zvyšuje kapacitu tohoto skladu (4.10.11). To je opravdu důležité, protože to zlepšuje schopnost tohoto skladu přijímat, ukládat a distribuovat zásoby bojovým jednotkám.





Kapacita skladu je znázorněna černým pruhem na symbolu skladu. Přesuňte Kalininský front o jeden hex jihozápadně.

Jak vidíte, kapacita klesla. Zrušte tento přesun pomocí karty „U“ (undo) ve třetí řadě karet v horní části obrazovky (tím se vybrané velitelství vrátí do depa).

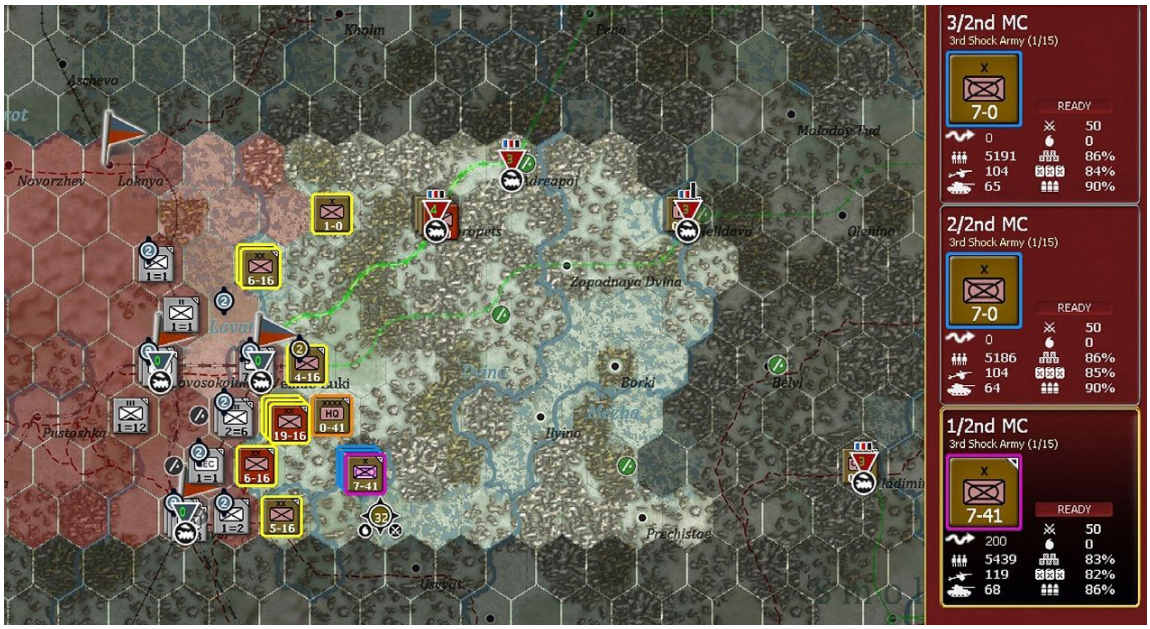
Důsledky tohoto přesunu můžete také zobrazit tak, že umístíte kurzor na Nelidovo (6.4.2). Opět to prozatím ignorujte, ale pokud máte složitější systém zásobování, mohou být tyto informace velmi užitečné.

Nyní klikněte na 257 střeleckou divizi (v hexu na východ od Velikie Luki) a zobrazení mapy se opět změní (na další stránce).



Vybrané jednotky jsou nyní vyznačeny fialovou barvou **(1)**. Ostatní jednotky, přímo podřízené stejnému velitelství jsou žluté (2) a velitelství je vyznačeno oranžovou barvou **(2)**. Tři jednotky, podřízené vybranému velitelství **(3)**, nejsou ohraničeny, protože k vybrané jednotce nemají žádný velitelský vztah.

Hexy ovládané nepřítelem jsou nyní buď tmavě nebo světle hnědé **(4)**. Světlejší hexy jsou nyní nepřítelem ovládané hexy, kterých může zvolená jednotka dosáhnout, aniž by ve skutečnosti musela bojovat. Jelikož máme zapnutou Fog of War, uvidíme to na celé mapě - jindy tyto informace často chybí kvůli nedostatku znalostí o nepřátelských jednotkách.



Teď pokusně vyberte žeton 1-2 motorizovaných sborů (umístěný v hexu 203, 131). Asi budete muset několikrát kliknout levou myší na štos, než bude vybrán. Zobrazení mapy se opět změní.

Jednotlivá kliknutí levou myší budou procházet jednotkami, naskládanými v hexu, dvojklikem vyberete všechny jednotky v tomto štosu.

Nejprve si všimněte, že ostatní brigády sboru jsou modré (to vám říká, že jsou součástí stejné bojové jednotky), ale nyní si všimněte, že hex na západ od Velikie Luki je také ohraničen světle hnědou. Na rozdíl od střelecké divize, kterou jste si vybrali jako první, může tato brigáda skutečně přerušit železniční trať do města a potenciálně ji obklíčit.

V této fázi můžeme začít plánovat svou ofenzivu.

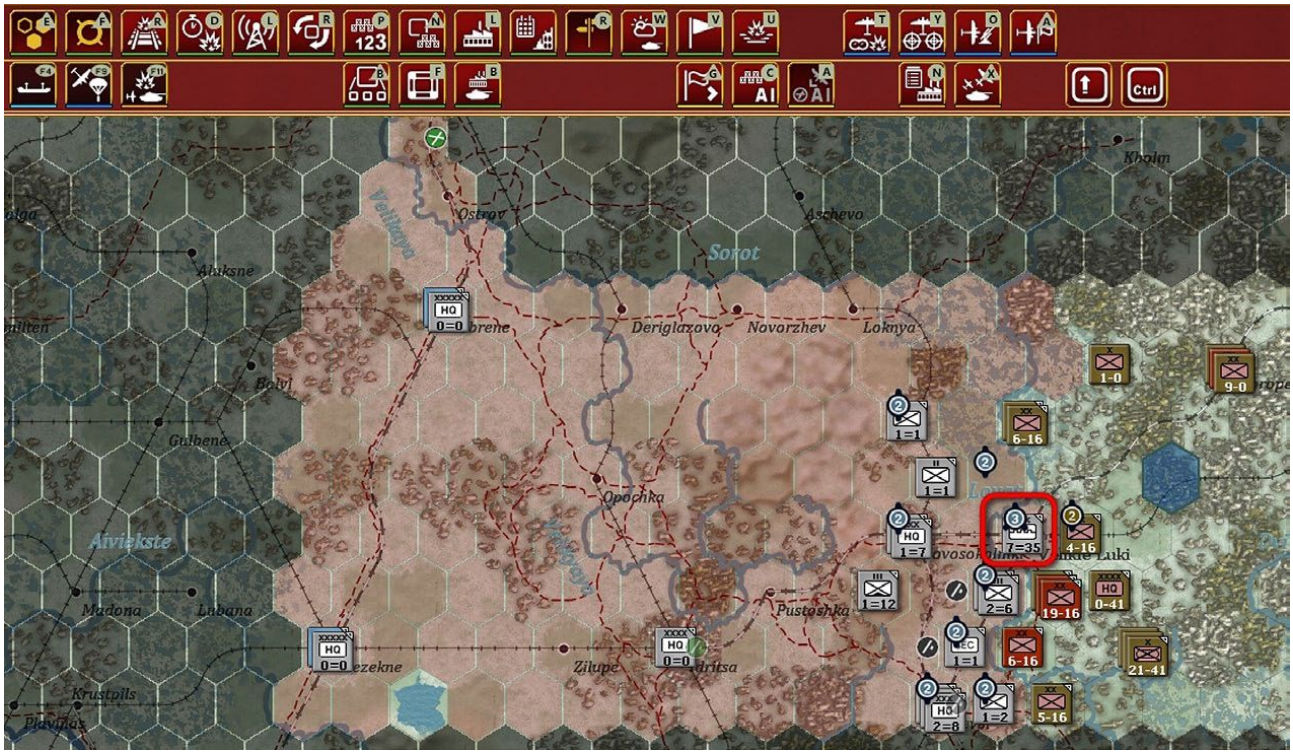
Vítězná místa jsou relativně blízko vpředu, ale Velikie Luki je nejcennější. V zásadě máte 2 možnosti, můžete zkusit zaútočit přímo a v prvním kole může padnout, ale němečtí obránci bezpečně ustoupí (pamatujte, že také získáte vítězné body - VP - za způsobení ztrát). Můžete se také pokusit obklíčit město. Pokud zůstane v dalším tahu izolované, pak může být každý pozdější útok jednodušší. Nepřítel po odříznutí zeslábne, nebo se dokonce vzdá (získáte ještě více VP).

Žádné vaše rozhodnutí nebude správné ani špatné. Obojí má své výhody i nevýhody. Největší riziko přímého útoku je, že se nezadaří. Riziko obklíčení je, že se silám Osy podaří vniknout dovnitř a obnovit kontakt.

Abychom vám pomohli s výběrem, je nyní užitečné změnit zobrazení mapy tak, aby se odstranily sklady i umístění vítězných bodů (VP).

Zobrazení mapy můžete kdykoliv konfigurovat tak, aby v danou chvíli zobrazovalo přesně to, co vás zajímá.

Nyní je jasné, jak jsou obránci silní. Bojový engine ve WiTE2 je složitý (4.8.2), ale v podstatě k zatlačení obránce (4.8.5) musíte mít na konci bitvy dvojnásobnou bojovou hodnotu. Vzhledem k tomu, že se budete snažit vyrovnat počáteční hodnotu obránce, je nepravděpodobné, že toho dosáhnete přímým útokem. Pokud neuspějete, budou vaše jednotky slabší, protože ztratí polovinu bodů bojové přípravy (CPP) (4.8.3), což ztěžuje následný útok. Na druhou stranu bude obránce při takovém útoku oslaben, takže druhý útok by mohl na rozdíl od prvního uspět.



Tento druh rozhodování je klíčem k dobré hře. Samozřejmě, jedním ze způsobů, jak získat silně bráněný hex, je mnohokrát zaútočit, ale k tomu potřebujete stále čerstvé jednotky. Často se můžete vyhnout přímému útoku a spoléhat se na pohyb, který donutí nepřítele ustoupit (nebo riskovat obklíčení). Nyní nemáte dostatek jednotek, abyste mohli provádět opakované útoky.

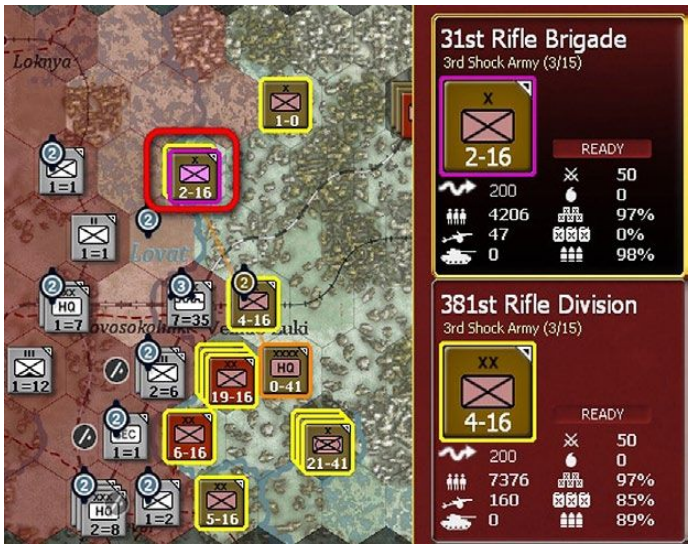
Proto se pokusíme město nejprve obklíčit.

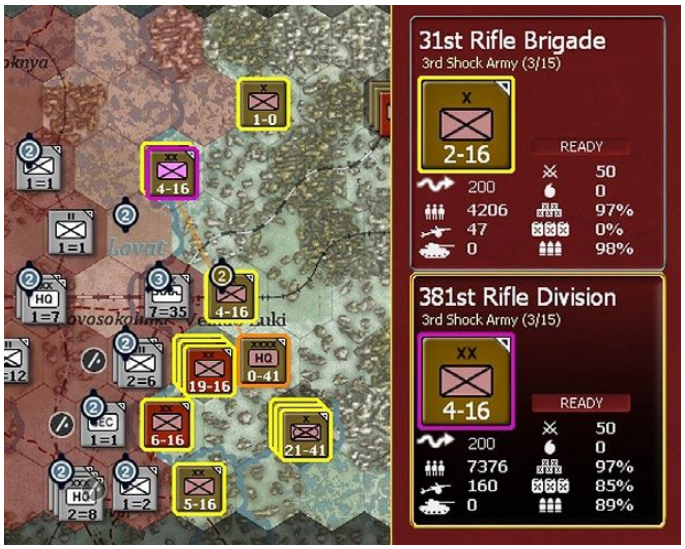
4.21 Sovětský první tah

Máte celou řadu možností, jak toto kolo zvládnout, ale zásadním cílem je obklíčit Velikie Luki. Začněte tedy kliknutím levou myší na štos v hexu 201, 107. Všimněte si, že obě tyto jednotky se mohou přesunout do hexu na západ od města.

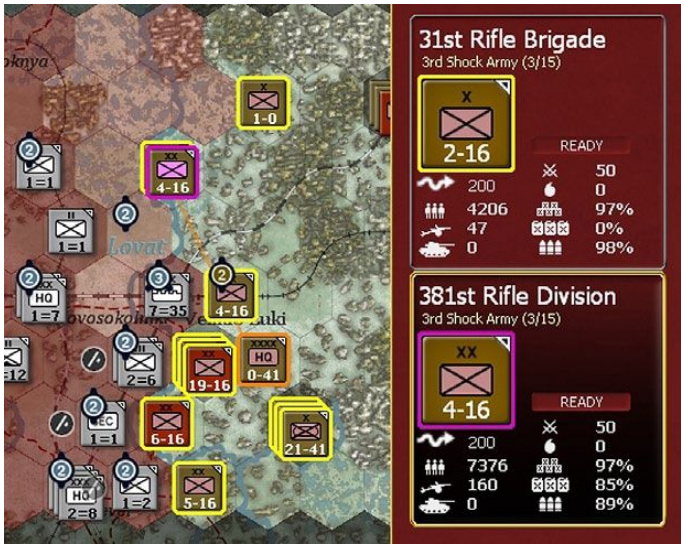
Ve výchozím nastavení vyberte střeleckou brigádu (31) a všimněte si, že se může přesunout do cílového hexu.

To se může stát pouze tehdy, když máte morálku 120. Bonus stačí na snížení nákladů v aktuálním tahu, což vám umožní posunout tyto jednotky do hexu. Pokud budete hrát tento scénář s morálkou 100, zjistíte, že k dokončení obklíčení se musíte spolehnout pouze na mechanizovanou brigádu.





Prozatím opusťte brigádu a přesuňte střeleckou divizi (381). Proveďte změnu opakovaným kliknutím levou myší na hex a zobrazení se změní. Všimněte si, že nyní je divize orámovaná purpurově jak na mapě, tak na displeji žetonu.



Nyní přesuňte myš na hex 200 129. Všimněte si přitom, jak je vyznačena cesta pohybu pro jednotku, která ukazuje 11 v prvním hexu a 0 ve druhém. Tato čísla jsou body pohybu (MP), které jednotce zbudou, pokud se přesune do navrhovaného cílového hexu.



Pravou myší na cílový hex se převede možný tah na pořadí tahu. 381 RD (střelecká divize) se nyní zobrazí v cílovém hexu (pokud byste vybrali „zobrazit animaci přesunu“, viděli byste, jak se jednotka pohybuje hex po hexu).



Situace by nyní měla vypadat jako na tomto obrázku.

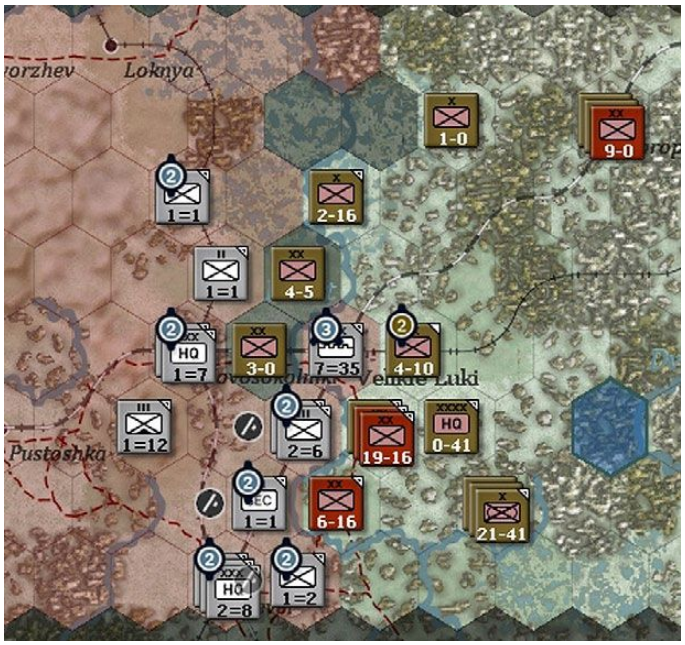
Všimněte si změny odstínů mapy. Jednotce, kterou jste vybrali, zbývá 0 MP, takže každý hex na mapě je nyní mimo její dosah.

Dalším aspektem tohoto tahu, který stojí za zmínku, je, že procento bodů bojové přípravy (CPP) kleslo z 50 na 48, protože ztrácíte 1 bod za každý hex, do kterého se během tahu přesunete.

Nyní klikněte na hex 203,128. Všimněte si, že 2 hexy zadané 381 RD mají nyní jiný odstín. Důvodem je, že na začátku kola byli ovládány Osou, ale vstoupila do nich sovětská jednotka. Jsou považovány za „čekající“ na sovětské ovládání, což omezuje jejich použití a ovlivňuje náklady na vstup do nich (4.8.1). Žádná sovětská jednotka nyní nemůže v těchto hexech používat administrativní pohyb (to bude zahrnovat náklady na veškeré zásoby, zaslané frontě na konci tahu).



Chystáme se reorganizovat ostatní jednotky, abychom podpořili obklíčení. Vyberte 257 RD (střeleckou divizi) přímo na východ od Velikie Luki a přesuňte ji na hex 201,128 (tím se ochrání komunikační linie k jednotkám, odřezávajícím město). Přesuňte 28 RD z 202,138 (hex na jižním konci řádku) na 202,129. Tím se odkryje jižní část fronty, ale je zde malé riziko ofenzívy Osy.

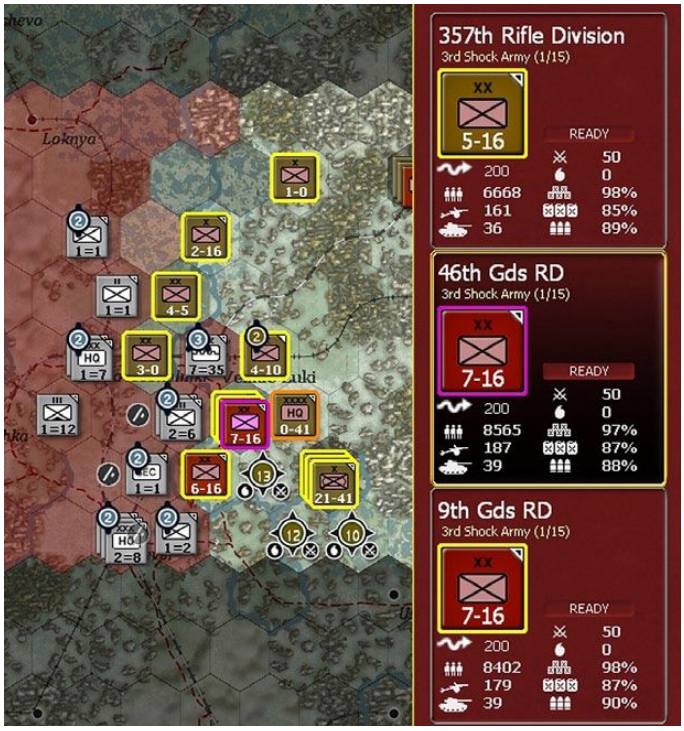


Nové rozložení sil vidíte na obrázku.

Nyní máte dvě možnosti Můžete pokračovat v reorganizaci rozložení jednotek, abyste optimalizovali částečné obklíčení, nebo zkuste obsadit hex severozápadně od Velikie Luki, abyste ho úplně odřízli.

4.21.2 Útok pro dokončení obklíčení

Zkusíme tuto možnost se 4 sovětskými divizemi, sousedícími se štosem Osy „2-6“. To nám také umožní prozkoumat některé důležité koncepty při útoku jen pěchotními formacemi. Vzhledem ke způsobu, jakým fungují náklady na pohyb a funkce zń kontrol (4.8.1 a 22.2.4), žádná z těchto 4 jednotek nebude mít body pohybu (MP) k útoku i vstupu do cílového hexu v tomto kole. Musíme tedy tento útok naplánovat s trochou opatrnosti.



Začněte kliknutím levou myší na štos, zobrazený jako 19-16.

Podržte klávesu Shift (nebo klikněte na možnost Shift na záložkách informačního nástroje) a přesuňte kurzor severozápadně na hex, obsazený jednotkou 6-16.



Zobrazení nyní bude vypadat takto.

Všechny 4 divize jsou vyznačeny fialovou barvou (jsou vybrány) a jsou zkráceně zobrazeny na pravé straně.

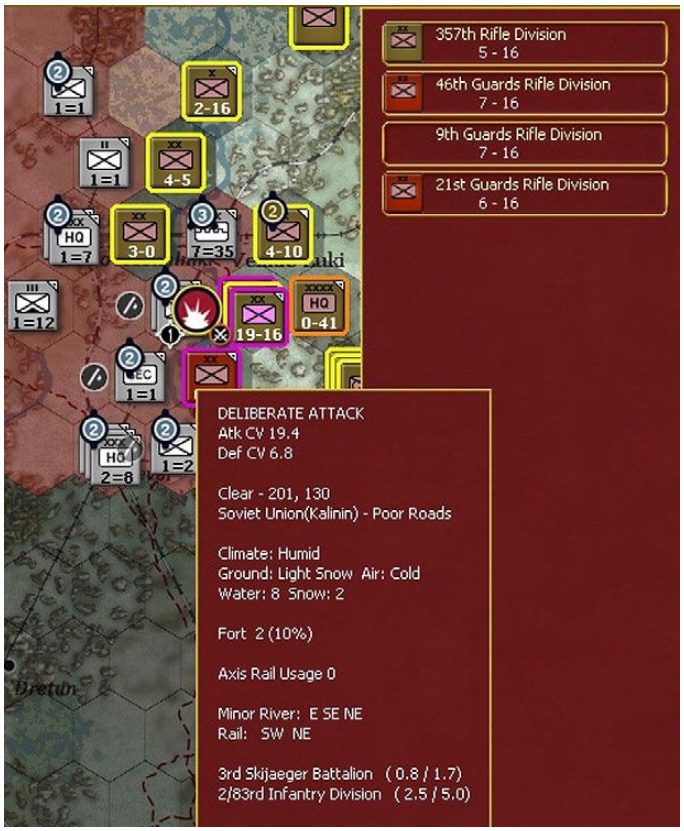
Nyní klikněte na položku pro 9 Gds RD na pravé straně obrazovky (vynecháme ji z plánovaného útoku). To provedete kliknutím na symbol žetonu vedle textu.



Zobrazení položek se změnilo (3. položka).

Nyní chceme útok promyslet.

Podržte stisknutou klávesu Shift (buď na klávesnici, nebo pomocí karty) a přesuňte myš nad jednotky Osy,. Uvidíte odhad, co se může stát, když zaútočíte.



Bojový engine ve WiTE2 má mnoho proměnných (4.8.2 a 4.8.3), ale klíčovým konceptem je, že pokud má útočník na konci skutečného boje dvojnásobnou bojovou hodnotu obránce, bude obránce nucen ustoupit (4.8.5). Počáteční bojová hodnota (CV) je dobrým vodítkem ke konečné pozici, ale vztah není lineární a může být zavádějící (kvůli válečné mlze) nebo pokud má jedna nebo obě strany k dispozici větší množství dělostřelectva nebo leteckých jednotek.

Počáteční šanci však máte přes 3:1 a převyšujete obránce. Útočíte se 4 divizemi a obránci jsou pluk (2/83 ID) a prapor (lyžařské jednotky).

Tento druh interpretace šancí před útokem se postupem času stává druhou přirozeností. Zobrazená bojová hodnota (CV) je užitečným vodítkem, ale zkušenosti vám pomohou pochopit, kdy jsou zavádějící. Například sovětská střelecká divize v létě 1941 se může zdát silná, ale může se také zhroutit v boji kvůli nízké morálce nebo zkušenostem, zvláště pokud je v otevřeném terénu a je napadena německými mobilními jednotkami.

Tohle tedy stojí za určité riziko.

Úroveň podrobností ke sledování bitvy můžete zvolit stisknutím 0-7 (v 0 neuvidíte nic, při 7 uvidíte výsledky každé pěchotní čety, střelby z děl a letadel). Vyberte 2, čímž získáte šanci zkontrolovat souhrnný výsledek a zvážit, zda chcete po bitvě vidět další podrobnosti.

Nyní klikněte pravou myší na cílový hex (stejný, jako kdybyste nařídili přesun). Tím spustíte útok a na konci uvidíte obrazovku naproti. Pro účely tohoto obrázku jsem změnil zobrazení hry tak, aby zobrazovalo bitevní místa.



Němci tedy relativně rychle ustoupili s nízkými ztrátami na obou stranách. Ve zprávě o bitvě můžete použít možnost 'Show Details' a prozkoumat tento boj do značných podrobností, ale prozatím přejdeme ke zbývajícím tahům.

Ztráty se budou od výše uvedeného nevyhnutelně lišit, protože každý boj závisí na mnoha kontrolách a interakci mezi různými bojovými prvky (21.2.1).

Zejména proto, že AI mohla přidělit letadla jako pozemní podporu (4.5.5), což může být před vlastním pozemním bojem velmi užitečné, pokud jde o narušení nepřítele.

Jestliže jste stejně jako já zkontrolovali bitvu poté, co proběhla, stiskněte F1 (nebo záložku na levé straně) a vraťte se k pohybujícím se jednotkám.

4.21.3 Závěrečné tahy

Ze tří jednotek v 202 130 by měla mít 9 Gds RD plný počet bodů pohybu na pohyb do hexu, ze kterého jste právě vyhnali Němce. Proto jsme ji z útoku vynechali. Vzhledem k rozmístění obránců nyní všem ostatním střeleckým divizím chybí body pohybu (MP) a nemohou se pohybovat přes zónu kontroly a vstoupit do cílového hexu (38.7.1).

Chcete -li dokončit své pohyby, umístěte 31. brigádu na 202 128 (což zabrání obráncům snadno uniknout) a 1 brigádu mechanizovaného sboru na 200 129 (takže máte silnou jednotku, blokující přímou únikovou cestu).



Při přesunu velitelství je dobré se vrátit k zobrazení logistiky a skladů. Když jsou všechny věci stejné, velitelství je lépe umístěno ve skladu, pokud je také v dosahu svých podřízených. V tomto případě neexistuje vhodný sklad, který by také splňovalo potřebu přesunout vybrané velitelství, ale na letišti byste si ho mohli postavit. To však bude nákladné (z hlediska poptávky po zásobách na výstavbu infrastruktury a v krátkém scénáři to nejspíš nestojí za námahu).

Nakonec přesuňte žeton Kalininského frontu na leteckou základnu do hexu 205,126. Není to důležité, ale pomůže to AI znovu rozmístit vaše letadlo blíže frontě (pamatujte, že jsme leteckému velení nastavili „následovat“ velitelství).

Mělo by to vypadat asi takhle:



Uspořádání skladů je složitý problém, ale v zásadě chcete, aby zásobovací řetězec běžel zpět k vašim státním zásobovacím zdrojům (4.10.2) a poté dostatečně blízko k frontě, aby vaše jednotky neměly dlouhý zásobovací řetězec. Nechcete jich však příliš mnoho, protože pak vám budou chybět nákladní auta k přesunu vašich jednotek a jejich dělostřelectva. Všechna vaše nákladní auta totiž budou přidělena ke skladům.

Uložte hru (pro případ, že byste se chtěli vrátit k tomuto kroku) a stiskněte F12. Tím začnou rutiny na konci tahu. Když budete dotázáni na možnost AI Depot Management, v tomto kole klikněte na Ano, protože neexistují žádná místa, kde by stálo za to postavit další sklad.

4.21.4 Odpověď AI

Mapa se změní. Uvidíte nejprve rutiny AI pro logistiku, poté její leteckou fázi a nakonec pohyb bojových jednotek (nezapomeňte, že máte vypnutou Fog of War).

Reakce AI se bude lišit hru od hry a zvolené úrovně obtížnosti. Zejména nastavení morálky AI nad 110 změní způsob, jakým se chová (a až budete zkušenější, zvolíte si náročnější hru).

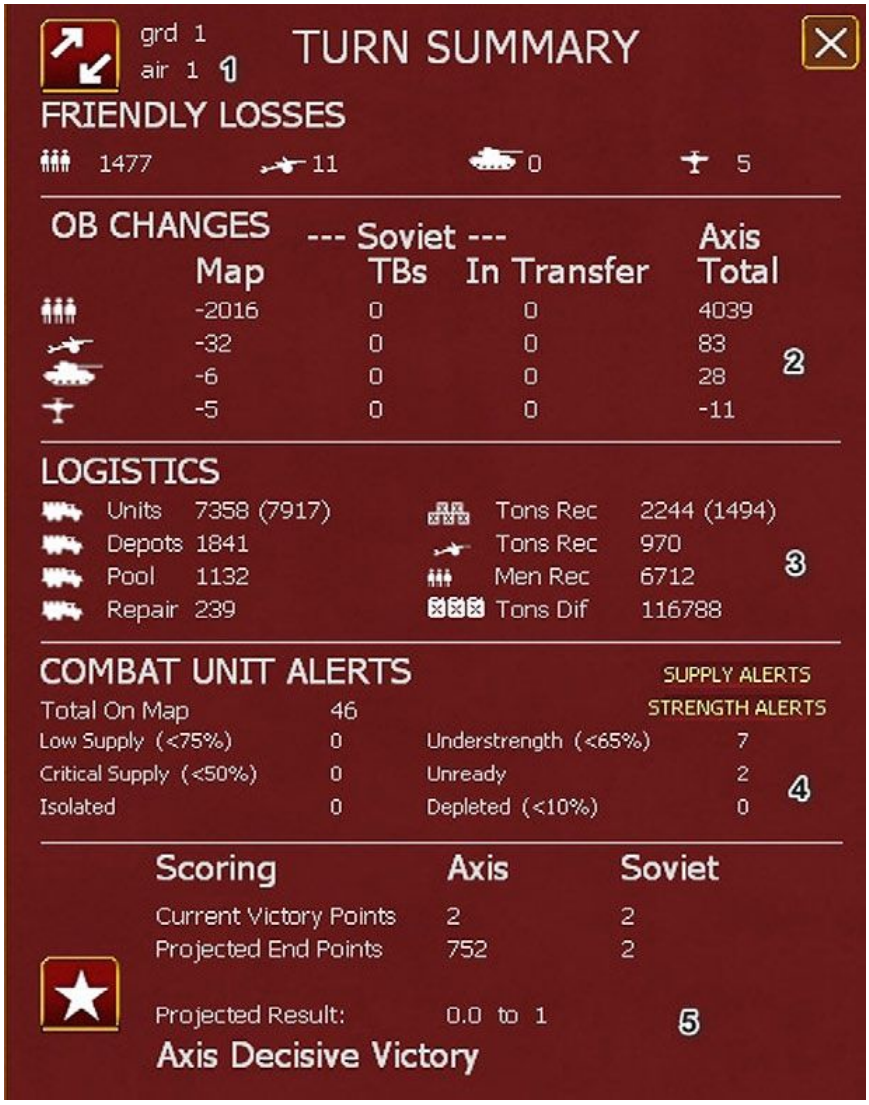
4.22 2. a 3. kolo

V tomto stavu se hra vrací do fáze leteckého plánování. Uvidíte něco podobného, jako na obrázku:



Zprávu o událostech můžete zavřít tak, že ji otevřete, označíte všechny zprávy jako přečtené a zavřete ji.

Všimněte si, že na mapě můžete vidět, jak AI znovu rozmístila vaše letectvo. Na pravé straně je souhrnný graf kola a stojí za to se na něj podívat. Další podrobnosti o interpretaci této obrazovky naleznete v části 36.16.



(1) Nahoře vidíte, že jste měli 1 jednotku pozemních a 1 letecký posil. Kliknutím na symbol se dostanete na mapu posil a uvidíte, že nyní máte další střeleckou brigádu.

Níže je několik informačních obrazovek. Nahoře jsou vaše celkové ztráty (boj a oslabení v posledním kole) a **(2)** jak se změnily síly na mapě (všimněte si, že Osa musela mít nějaké posily).

(3) může být velmi užitečné jako rychlý pohled nad vaší logistickou situací. V tomto případě jsou nákladní auta v jednotkách důležitá, protože to určuje, jak mobilní budou vaše formace (4.8.1).

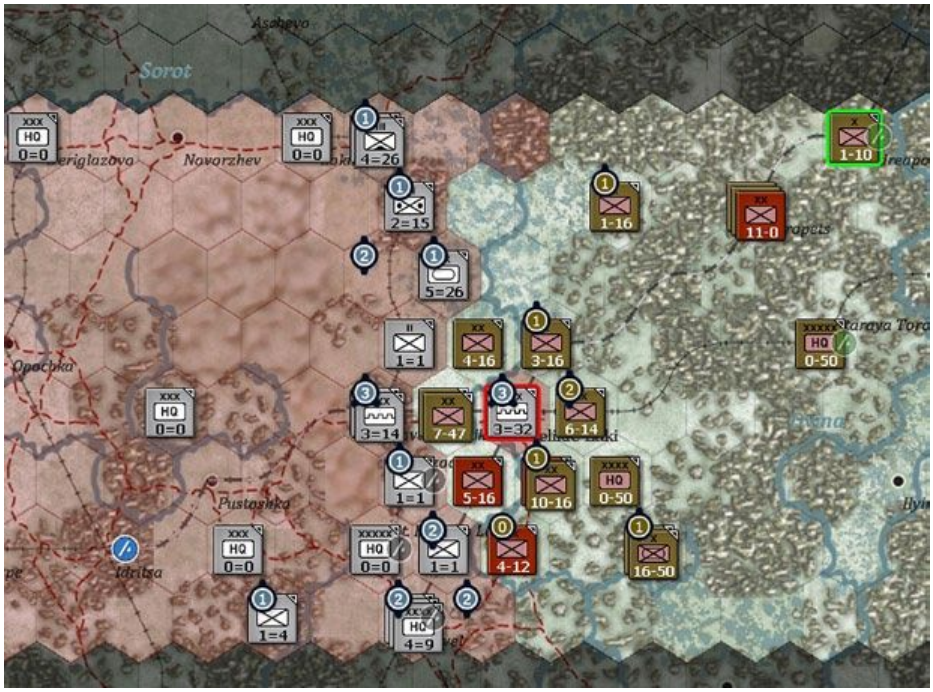
(4) lze použít k vyhledání slabých nebo špatně zásobených jednotek na mapě (stačí kliknout na možnosti „ALERTS“).

(5) vám řekne, zda vyhráváte nebo prohráváte. A tohle vypadá hrozně. Pamatujte ale, že rozdílení vítězných bodů (VP) je velmi závislé na tom, jak Sověti obsazují města.

V této fázi libovolného tahu můžete pomocí velitelské zprávy zkontrolovat mnoho faktorů. Toto je vhodná chvíle k provedení jakýchkoli administrativních úkolů, které považujete za užitečné. Časem si vypracujete vlastní rutinu a poznámky pro hráče (kap. 30) k tomu obsahují několik rad.

Teď se můžeme přesunout na pozemní fázi stisknutím klávesy F12 (naše letecké rozkazy není třeba měnit). Stejně jako dříve uvidíte průběh letecké fáze a zobrazí se shrnutí fáze. Zavřete je a vraťte se na mapu.

Pro zobrazení na další stránce jsem vybral kartu režimů jednotek (shift-r), protože nám říká dvě užitečné věci. Za prvé: Posily jsou ohraničené zeleně, abychom je mohli snadno najít. Za druhé: Němečtí obránci jsou izolovaní (ohraničení červeně). Jaké jsou všechny dostupné možnosti můžete zjistit v sekci 6.5.3.



Jakmile situaci prozkoumáte, můžete mapu přepnout. Další hlavní změny spočívají v tom, že zbytek mechaizovaného sboru je nyní k dispozici pro pohyb, stejně jako lyžařská brigáda (44.) v hexu 203, 126.



Možná zjistíte, že AI rozložila své síly odlišně od zobrazených sil, ale pokusí se pokrýt frontovou linii. Při vyšších úrovních obtížnosti se možná pokusil prorazit až k Velikie Luki.

V tomto kole prakticky záleží jen na jedné věci - obsadit město.

Pokud vyberete všechny jednotky, obklopující město (jak je uvedeno výše), uvidíte, že šance jsou zhruba 39:32.

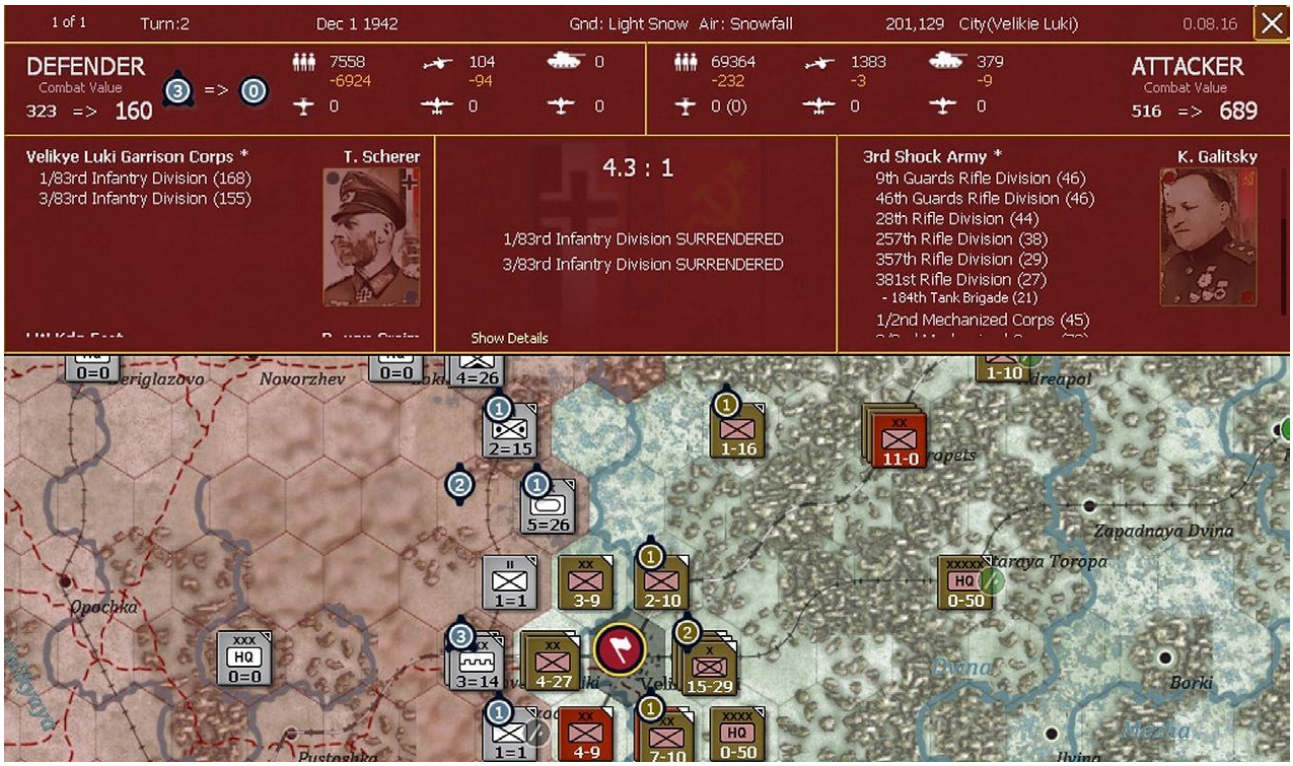
Teď by to mohlo stačit, pravděpodobně máte větší počet nepřátel, možná mají málo zásob (ve skutečnosti ne - díky vypnuté FOW můžete vidět, kolik nákladu je ve skladu - podívejte se, jestli dokážete zjistit, jak zobrazit tyto informace).

Pokud zaútočíte a neuspějete, všechny vaše jednotky ztratí polovinu zbývajících bodů bojové přípravy (CPP), takže bude těžší znovu zaútočit s takovou sílou.

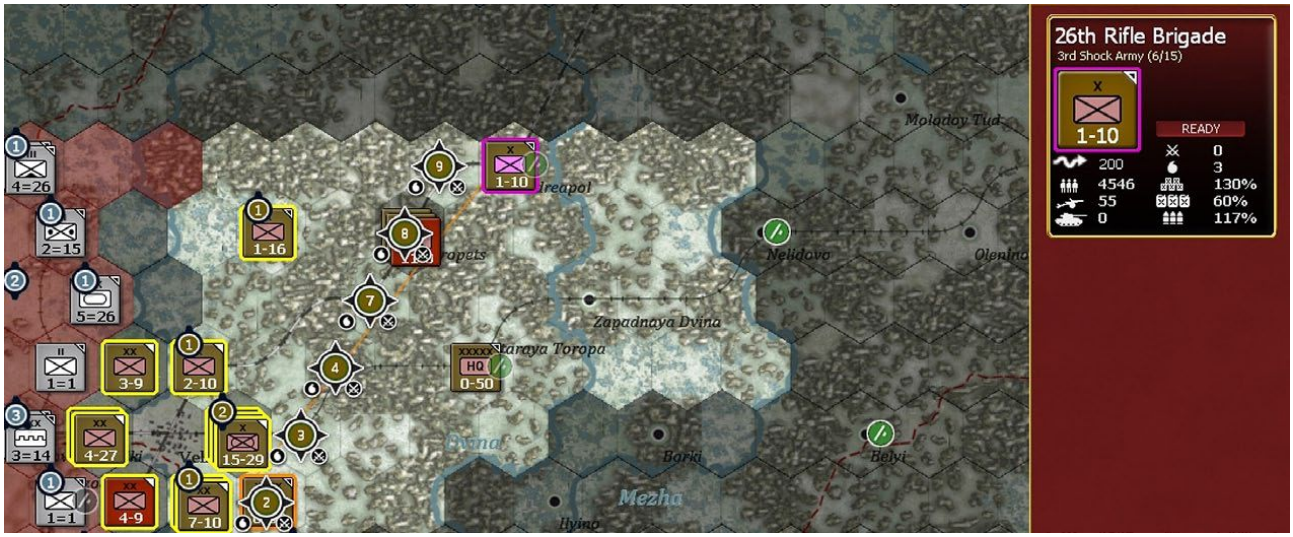
Jediné silné jednotky, které máte navíc k dispozici, jsou dvě mechanizované brigády, takže je

přesuňte na hex 202 129 a poté vyberte všechny útočníky, které máte k dispozici. Šance by se měla zlepšit na přibližně 55-32 a vzhledem k vašim dalším výhodám to pravděpodobně bude fungovat. Vaše poslední možnost je přidat divizi 4-12 na hex 201 131, ale ta vám jistí bok. Zariskujeme a necháme ji tam, kde je.

Takže zaútočíme. V tomto případě se symbol po bitvě změnil, aby ukázal, že se nepřítel vzdal.



Od této chvíle máte mnoho možností. Nejprve prozkoumáme různé způsoby, jak můžete použít střelecké brigády. Mohou být na mapě a považovány za bojovou jednotku nebo mohou být přiřazeny buď k velitelství nebo k bojovým jednotkám (to může výrazně zlepšit vaši bojovou sílu v hexu). Přidělení jedné brigády přímo bojové jednotce zabere několik kol (kvůli nastavení scénáře), takže nejprve přesuňte nově příchozí brigádu na hex s velitelstvím Shock Army.



Klikněte pravou myší na žeton jednotek (na pravé straně obrazovky) a uvidíte podrobné zobrazení jednotky: Protože je nyní v hexu svého velitelství a zbývá alespoň 1 MP, můžeme ji převést z mapy na připojení k velitelství. Klikněte na ‚CONVERT UNIT'.



Pokud pak otevřete kartu podrobností pro velitelství armády a přejdete na seznam přiřazených jednotek, uvidíte, že 26. brigáda je nyní označena jako mimomapová a s * (to znamená, že v tomto kole změnila stav nebo velitelství a nemůže to opakovat až do příštího kola).



Platné alternativní použití této jednotky by bylo nechat ji tam, kde byla, a umístit ji do režimu RESERVE (4.7.8). Výhodou této možnosti je, že může být připravena podporovat jakýkoli útok v okolí (zejména proto, že k tomu jsou častěji vybírány brigády, než divize).

Po zbytek tahu je dobré nepohybovat útočnými jednotkami, pokud se tomu lze vyhnout. Když zůstanou statické a v hexech, které jste vlastnili na začátku tahu, znovu získají více bodů bojové přípravy (CPP).

Chcete-li kolo dokončit, přesuňte 44. lyžařskou brigádu o jeden hex na západ (zabráníte tak snadnému vpádu Osy na severním křídle). Rovněž posuňte 28. RD do města (ostatní jednotky nechte venku - získají více CPP, pokud zůstanou v hexu, který jste vlastnili na začátku tahu). Stačí přesunout jednu formaci do města jako posádku pro případ protiútoku.

Pak zaútočte pomocí 9. Gds RD (201,130) na severozápadě. Šance na promyšlený útok by měla být vyšší než 4:1, což v budoucím tahu usnadní obsazení Nevela (dalšího vítězného místa).

Je dost pravděpodobné, že obránci prchnou (je to bezpečnostní prapor) a přesunou 21. Gds RD z hexu 201 131 na hex 200 131. V testovací hře se přesunuli k německému velitelství, které bylo osamocené, takže při sovětském postupu také ustoupilo (23.13).



Opět se můžete setkat s jiným rozložením. Pokud ano, a obránci jsou poměrně silní, nechte tento útok na pozdější kolo. WiTE2 neodměňuje za útok, který provedete, „protože můžete“.

Poslední věc, kterou můžete udělat, je postavit sklad ve Velikie Luki. Nebude plně funkční, dokud nebude opravena související železniční trať, ale později ho budete potřebovat.

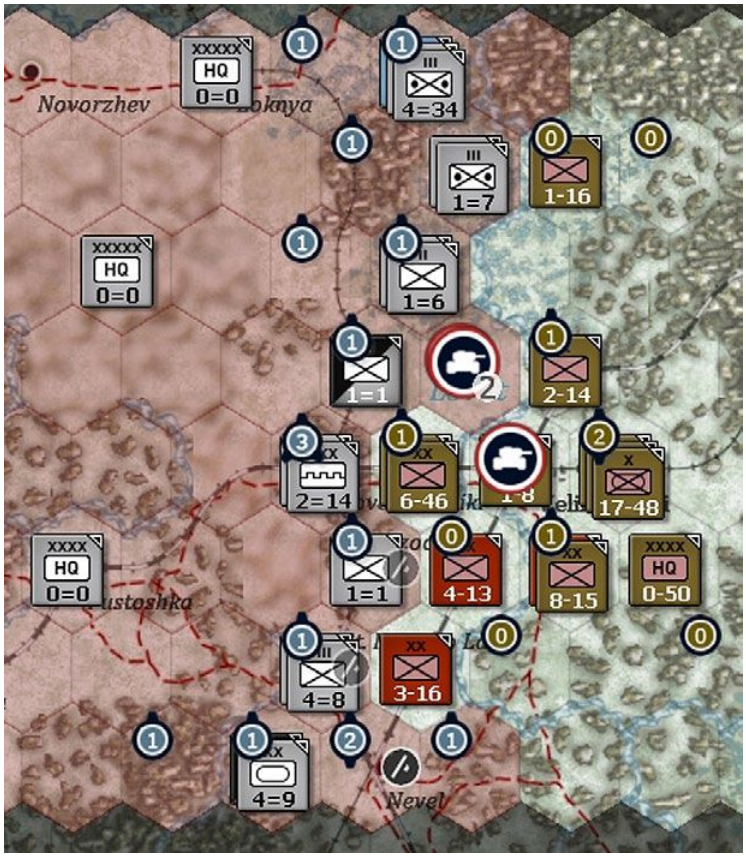
Pokud jste hráli WiTE1, je to pro vás asi jedna z největších změn. Zachování (a obnova) bodů bojové přípravy (CPP) je ve hře důležitější než obsadit jeden hex jen proto, že jste silnější než obránci.



Sklad lze postavit kliknutím na hex a výběrem skladu z karty v horním řádku, kliknutím pravým tlačítkem na hex a výběrem „Build Depot“ nebo otevřením karty s názvem města a nařízením vytvoření skladu.

Každopádně počet vašich dostupných administrativních bodů poklesne z 11 na 10.

Všechny informace o těchto krocích najdete v kapitole 6 a jednostránkovém průvodci č. 7. Uložte hru a pokračujte do dalšího kola.



V této fázi se pravděpodobně vaše hra začne dost lišit, protože AI bude využívat různé možnosti. V mém případě zahájila významnou ofenzivu ze severozápadu od Velikie Luki (město bylo obsazeno divizí, se kterou jsem po boji postoupil a jednotka obránců po útoku ustoupila). Kolo AI můžete příhodně zkontrolovat pohledem na místa bojů na mapě.

V dalších hrách může reagovat úplně jinak.



Souhrnná obrazovka naznačuje, že stále prohráváte, protože se předpokládá, že AI bude držet další tři vítězná města.

Ve 3. kole byste však měli být mírně navrch kvůli vítěznému bodu (VP), získanému za přinucení posádky vzdát se a za jedno kolo držení Velikie Luki.



Před dokončením této kapitoly se podívejme na to, jak přiřadit podpůrné jednotky bojovým jednotkám (ne všechny podpůrné jednotky lze tímto způsobem přímo přiřadit).

Vyberte 381. RD (hex 200, 129) a otevřete okno jednotky. Vyberte 'Assign Support Unit' a uvidíte střeleckou brigádu, kterou jsme převedli v posledním kole.



Přiřaďte ji divizi a uvidíte, že se její bojová hodnota zlepší na 4,8. To může být velmi užitečný způsob, jak zlepšit přímou bojovou sílu jednotky nebo štosu.

Toto je jeden z mnoha kompromisů ve hře. Podpůrná jednotka, připojená k bojové jednotce, bude vždy v akci, pokud je do ní bojová jednotka zapojena. Jednotka přidělená k velitelství nemusí být do boje zapojena (jako vždy o tom částečně rozhoduje částečně náhoda a částečně kvalita velení), ale na druhé straně může bojovat vícekrát a být přidělena k boji, na kterém záleží.

4.23 Dokončení scénáře

Až do této fáze hry byste měli být schopni postupovat podle výše uvedených kroků vcelku stejně, ale stále častěji se bude jakékoli opakování hry lišit. AI bude reagovat různými způsoby a možná budete místo využívání příležitostí dělat různá rozhodnutí o důležitosti odpočívajících jednotek.

Posuňte hru kupředu a uvidíte, jak si vedete. Pravděpodobně je vhodné prohlédnout si umístění vítězných bodů (VP) na mapě, abyste si připomněli, kde se nacházejí. Nezapomeňte, že nyní máte k dispozici 3. střeleckou divizi v hexu 205, 126 a během následujících dvou kol získáte další posily (ovšem Němci také).

Po dokončení toho scénáře byste si ho mohli zahrát v normálním nastavení a se zapnutou Fog of War. Tím se odstraní výhody, které jste doposud měli výše (a penalizací, které ovlivnily AI) a může to také zkomplikovat boje kolem Velikie Luki.

Scénář se vyplatí hrát také ze strany osy, protože zahrnuje koncepty, jako jsou městské pevnosti, a můžete prozkoumat, jak nejprve zpomalit a poté zastavit ofenzívu.

4.23.1 Jiné scénáře

Až budete mít pocit, že jste tento scénář dokončili, přejděte na Úvodní scénář 2 – **Road to Minsk**. To je dvoukolová studie úvodní ofenzívy skupiny armád Střed v červnu 1941. V tomto případě se nejlépe hraje ze strany Osy (protože Sověti v něm nemají moc práce).

Na rozdíl od prvního scénáře jde spíše o rychlý pohyb, ale můžete jej použít k procvičování důležitých herních funkcí, jako je oprava železnic, jak zajistit kapsy a potřeba pečlivého rozdělení sil.

Pak je tu **Road to Leningrad** s nízkou hustotu jednotek a **Destruction of Southwestern Front**, který je náročnější na počet jednotek a rozsah. Společně vám umožní prozkoumat hlavní tahy německé invaze v červnu 1941.

Scénář **Red God of War** vám umožní lépe pochopit akce kolem Velikie Luki, protože pokrývá celou sovětskou ofenzivu Mars. **Typhoon** vás naučí zvyknout si na vliv podzimních dešťů a zimních vánic na pohyb a zásobování.

4.23.2 Herní kampaně

Kampaně ve hře vám umožní prozkoumat konkrétní fáze války. Mnoho testerů uvedlo, že si opravdu užili kampaně **Stalingrad-Berlín** a **Visla-Berlín**. I když už nemáte široký záběr ofenzívy Osy 1941, kampaň **Stalingrad-Berlín** je dobře vyvážená a můžete prozkoumat, jak hra zvládá fázi, kdy se Rudá armáda stále učí a německé tanky jsou při koncentraci stále zničující. **Visla-Berlín** se může zdát jednostranná, ale můžete se hodně dozvědět o tom, jak Sověti vedli hlavní ofenzivu a zjistit, jak velmi odlišné byly logistické požadavky na rok 1941 na straně Osy.

5. SEKVENCE HRY

V této části probereme posloupnost jednotlivých fází ve WiTE2.

Klíčové body:

- jak se vzájemně ovlivňují fáze dvou hráčů
- klíčové rozdíly mezi fázemi hráče za Osu a Sověty
- rozdíly ve hrách hraných proti AI a proti lidskému soupeři
- velmi krátký nástin akcí, které se vyskytují ve fázích logistiky a provádění leteckých operací

5.1 Základní sekvence hry

WiTE2 je tahová hra, Každý tah hry se skládá ze samostatných tahů Osy a Sovětů. Dohormady to představuje jeden týden reálného světového času.

Termín „fázující hráč“ se používá pro hráče, který právě provádí svůj tah. Například během tahu hráče Osy je hráč Osy fázujícím hráčem a hráč Sovětů je nefázujícím hráčem.

5.1.1 Obecná pravidla

Každý tah hráče se skládá z logistické fáze, specifické pro jednoho hráče a obecné logistické fáze, které se skládají z několika segmentů a podsegmentů. Věwchny jsou prováděny automaticky počítačem.

Na začátku každého tahu má hráč možnost zkontrolovat všechny události, ke kterým došlo (36.9 a 36.15). Mohou to být nové možnosti, informace o průběhu války v mimomapových boxech bojišť nebo jednoduše hlášení z důležitých historických událostí.

Po fázi plánování leteckých rozkazů následuje provádění většiny leteckých misí, letecké údržby a jakýchkoli leteckých výcvikových misí.

Ve fázi akce (pohybu) se provádí pohyby jednotek a pozemní boj a další manuální akce hráče, včetně letecké přepravy jednotek nebo zásob.

Počítač může během pozemní fáze provádět akce se silami nefázujícího hráče, jako je zapojení podpůrných jednotek a záložních bojových jednotek do bitev a leteckých misí, například zachycení a pozemní podpora obrany.

K obojživelným útokům a výsadkům na podporu obojživelných invazí, nařízeným v pozemní fázi sovětského hráče (24.7), dochází po následující logistické fázi hráče Osy.

Aktuální fáze (logistika, letecké plánování, provádění leteckých akcí, pohyb a boj) je uvedena v prostoru napravo od karet nabídky. Kromě toho je během fáze akce (pohyb) aktuální stav pozemní podpory (GS) zaznamenán buď jako zapnutý nebo vypnutý (klávesová zkratka x), protože si hráč může přát ve svém kole nevyužít dostupné mise pozemní podpory příliš brzy.

5.2 Přehled tahu hry

A) Kolo hráče Osy

1) Fáze logistiky osy
2) Obecná logistická fáze (pouze pro jednotky Osy)
3) Sovětská obojživelná fáze
4) Fáze leteckého plánování Osy
5) Fáze provádění leteckých akcí Osy
6) Pozemní fáze Osy (pozemní pohyb a boj)

B) Kolo sovětského hráče

7) Fáze sovětské logistiky
8) Obecná logistická fáze (pouze pro sovětské jednotky)
9) Fáze sovětského letectví

10) Fáze sovětského letectkého plánování
11) Sovětská pozemní fáze (pozemní pohyb a boj)

Všimněte si, že pro prvního hráče v prvním tahu všech scénářů neexistují žádné logistické fáze. Pokud je hráč Osy prvním hráčem, scénář začne fází leteckého plánování Osy, pokud je prvním hráčem sovětský hráč, scénář začne fází sovětského leteckého plánování. Ve druhém a všech dalších kolech už bude hra pokračovat normálním způsobem.

V praxi to znamená, že ve scénářích se Sověty jako prvním hráčem se v prvním kole prvních devět fází kola hry přeskočí, takže hráč Osy nebude mít první kolo a sovětský hráč nebude mít logistickou fázi.

5.3 Shrnutí logistiky a fáze provádění leteckých operací

Fáze logistiky a fáze provádění vzduchu se skládá z mnoha akcí, které provádí počítač. Níže je souhrn hlavních činností, které se během těchto fází vyskytují.

5.3.1 Fáze logistiky

Každý tah hráče obvykle zahrnuje logistickou fázi, specifickou pro hráče, po níž následuje obecná logistická fáze, která má pro každého hráče stejné segmenty a podsegmenty. Na začátku logistické fáze se hra přepne do normálního (F1) režimu. Vyskakovací okna na mapě, tlačítka horního menu a klávesové zkratky jsou během logistické fáze deaktivovány. Při logistické fázi zmizí z obrazovky také administrativní body a počty vozidel.

Mezi hlavní akce, k nimž v této fázi dochází, patří oslabení, stavby opevnění, všechny aspekty výroby, modernizace a výměna vybavení a letadel, léčení zraněných vojáků, úprava morálky a únavy, posily a stažení jednotek, úprava administrativních bodů, změna hexu velitelství, odstranění dočasné motorizace, oprava kolejí, továren a skladů, rozšíření leteckých základen, stanovení útoků a poškození partyzánů, úpravy velitelů, pohyb nákladní dopravy, zajištění zásob a náhrad jednotek, zapojení letadel a pilotů, pohyb podpůrných jednotek, nastavení možných bodů bodu pohybu, resetování využití železnice, shromáždění prchajících jednotek a kontrola kapitulace jednotky, úprava úrovní detekce jednotek v důsledku pozemního průzkumu a úprava vítězných bodů scénáře.

K určování počasí dochází pouze během logistické fáze Sovětů a poté se nastavuje až do další sovětské logistické fáze. Fáze hráče Osy tedy bude mít stejné počasí, jako sovětský hráč v předchozím tahu.

5.3.2 Fáze provádění leteckých operací

Během fáze provádění leteckých operací počítač provádí letecké mise (včetně všech výcvikových misí pilotů) během sedmi dnů tahu s denním a nočním segmentem pro každý den v tahu. Kromě toho má každý den v tahu segment údržby, kde lze do leteckých skupin přidat náhradní piloty a posádky letadel, opravit letadla, opravit jednotky leteckých základen a doplnit palivo a munici.

5.4 Shrnutí leteckého plánování a pozemních fází

V těchto dvou kolech proběhne převážná část interakce hráče s WiTE2. Podrobnosti leteckého plánování a pozemního pohybu byly popsány ve čtvrté kapitole. Podrobná pravidla týkající se vedení letecké války lze nalézt v kapitolách 16 - 19 a pravidla týkající se pozemního pohybu a boje v kapitolách 22 - 24.

Všimněte si, že v ani jedné fázi není určen přesný řád posloupnosti rozkazů. Rozkazy pro letectvo můžete sestavovat v libovolném pořadí, které vám vyhovuje (a měnit je, když vás napadne něco lepšího).

V pozemní fázi můžete rovněž začít pohybem libovolného žetonu a vaší první akcí může být boj, přeprava jednotky po železnici, normální pohyb nebo rozkaz k obojživelné invazi.

Je však nutné podotknout, že vaše letecké rozkazy jsou prováděny v pořadí, v jakém se zobrazují pro dané letecké velení. Při jejich nastavení nebo změně je nutné s tím počítat.

6. UŽIVATELSKÉ ROZHRANÍ

Tato část popisuje, jak funguje herní rozhraní a jak přistupovat ke klíčovým informacím na mapě a ke zprávám na pozadí.

Klíčové body:

- dostupné sady karet v horní části obrazovky
- jak nastavit, změnit a interpretovat soft faktory na každém čítači jednotek
- různé sady záložek, které jsou k dispozici během fází leteckého plánování a pozemního pohybu a jak je můžete použít k provádění akcí na mapě se svými leteckými a pozemními jednotkami
- informace, které lze zobrazit na herní mapě
- informace, které jsou přístupné o jednotlivých jednotkách
- jak přistupovat k informacím v různých boxech bojišť
- některá doporučení, jak spojit všechny informace o konkrétních tématech
- všimněte si, že téměř ke všem informacím lze přistupovat pomocí záložek, příslušné klávesové zkratky nebo kliknutím pravou myší na některý hex mapy



Rozhraní se skládá z horního panelu, oblasti mapy, lišty jednotek (jsou-li vybrány jednotky) a řady přidružených oken pro poskytování informací a provádění různých akcí.

Jak již bylo řečeno, s výjimkou některých akcí v oblasti mapy se výběr provádí kliknutím levou myší na tlačítka a vybratelnými textovými odkazy.

6.1 Obecné konvence

Tato sekce uvádí některé z konvencí používaných v uživatelském rozhraní. Podrobnější informace o tom, co jednotlivé možnosti znamenají, jsou uvedeny v oddíle 6.2 a dále.

6.1.1 Box a tlačítka na horním panelu

Tlačítka v horním řádku vám umožňují provést jednu z pěti věcí:

- přejít na jinou obrazovku. Příkladem je možnost otevřít okno s podrobnostmi Order of Battle (bojové sestavy) (36.1)





- provádět akce ve hře. Příkladem je záložka F1 ve fázi pohybu po zemi, která vám umožňuje přesouvat pozemní jednotky pomocí taktického pohybu



- změňit způsob zobrazení mapy. Příkladem je možnost na obrazovce s informacemi o mapě zobrazit hex držený nepřítelem



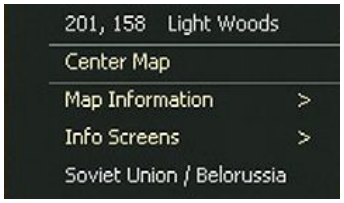
Některá tlačítka umožňují výběr další sady možností. Například pokud karta indikátoru bitvy (F11) na mapě zobrazuje informace, které jsou dále rozděleny tak, aby zobrazovaly všechny bitvy, pouze letecké bitvy nebo pouze pozemní bitvy



Pokud vybraný hex obsahuje sklad, pravá strana displeje zobrazí sklad a jeho aktuální prioritu. Prioritu lze změnit přímo z displeje. Pokud žádný sklad neexistuje, lze tento displej použít k rozkazu postavit sklad. Podobná sada možností existuje i pro letecké základny.

Pokud je aktivní sovětská strana, panel je hnědý, pokud je aktivní Osa, je šedý.

6.1.2 Zobrazení na mapě



Umístěním kurzoru na jakýkoli hex se zobrazí vyskakovací okno. Zobrazené informace se budou podstatně lišit podle toho, co je v hexu a všech dalších možností (jako je například výběr logistického displeje 6.9). Vždy zobrazí počasí, terén, fyzické vlastnosti, jako jsou města nebo železniční tratě, a pokud případné sousedství hxu s řekou. Pokud jsou jednotky v hexu, obvykle se zobrazí některé informace (opět se mění podle Fog of War (10.2) a dalších možností zobrazení).

Kliknutím pravou myší na hex získáte přístup k dalším možnostem informací na mapě, možnost přístupu na různé informační obrazovky a některé informace o zemi a regionu hexu.

6.1.3 Záložky, funkční klávesy a klávesové zkratky

Téměř ke všem informacím je možné přistupovat buď prostřednictvím různých karet v horní části obrazovky, kliknutím pravou myší na mapu, pomocí funkčních kláves, nebo pomocí klávesových zkratek.

Pokud je tedy daná možnost popsána jako karta F1, lze k ní přistupovat pomocí karet v horní části nebo stisknutím klávesy F1. Úplný seznam klávesových zkratek najdete v části 36.

Kromě těchto možností lze k mnoha funkcím (a zobrazení mapy) přistupovat kliknutím pravou myší na libovolný hex v mapě.

Jakoukoli akci lze v podstatě provést pomocí všech z těchto možností, takže můžete s hrou komunikovat, jak se vám nejlépe vyhovuje. V několika případech nemusí být některé možnosti k dispozici

kvůli interakci různých prvků uživatelského rozhraní. Dostupné metody pro každou možnost jsou podrobně popsány ve zbývající části této kapitoly.

6.1.4 Informační obrazovky

Jsou podrobněji rozebráno dále v této kapitole a v příslušných přílohách, ale k mapě se můžete vrátit z různých informačních obrazovek na konkrétním hexu (a například nechat zobrazit příslušnou podrobnou zprávu o bitvě) nebo na umístění dané jednotky.

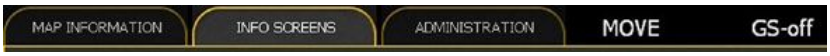
6.2 Horní panel

Horní panel poskytuje informace a umožňuje interakci s oblastí mapy a jednotkami na mapě. Je rozdělen do čtyř řádků informací:

Horní řádek je standardní panel nástrojů ve stylu oken, na levé straně jsou informace o aktuálním sestavení, přehrávaném scénáři a posledníuložené hře. Napravo jsou standardní záložky oken pro minimalizaci obrazovky, zmenšení velikosti obrazovky a ukončení programu.



Druhá řada (zleva doprava) nabízí 3 karty, které ovlivňují to, co je zobrazeno v níže uvedeném řádku, některé informace o průběhu hry, stavu pozemní podpory a další informace (to se bude lišit podle toho, zda je fáze fází leteckého plánování nebo pozemního pohybu. Níže uvedený příklad pochází z fáze pozemního pohybu (označeno MOVE) a hráč má pozemní podporu (18.1.3) vypnutou (Groudn Support – GS-off).



Na pravé straně je pole, které bude obsahovat informace o tom, kolik administrativních bodů (kapitola 9) je k dispozici, hra podle data a čísla tahu. Toto pole může také obsahovat název města či místa, indikátor letiště a informace o skladu (pokud jsou ve vybraném hexu).



Informace ve třetím řádku jsou řada záložek, které se budou lišit podle volby, provedené v řádku výše, ale většinou umožní přístup k jiným obrazovkám nebo změnu zobrazení na mapě.





Na pravé straně je možnost nastavit „soft“ filtr (6.5.11), který změní informace, zobrazené na žetonech jednotek.

Čtvrtý řádek obsahuje karty, které lze použít k provádění herních akcí nebo získání informací, které se budou lišit podle toho, zda se jedná o fázi leteckého plánování, nebo fázi pozemního pohybu (příklad je z fáze pozemního pohybu).





Úplně vpravo je důležité tlačítko k provedení leteckých rozkazů, nebo ukončení tahu.

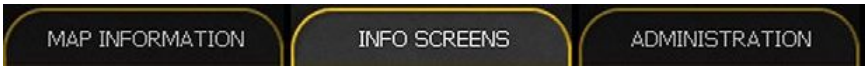
Kromě záhlaví bude barva horního panelu během tahu hráče Osy šedá a během tahu sovětského hráče hnědá.

6.2.1 Titulková lišta

To je standardní záhlaví MS Windows s tlačítky minimalizace, maximalizace a zavření. Zobrazí číslo verze hry a název aktuálně načteného scénáře.

Pro ukončení programu během tahu AI počítače musí hráč použít tlačítko zavření záhlaví (X) v pravém horním rohu, protože neexistuje žádný jiný způsob, jak ukončit hru, když AI provádí svůj tah.

6.2.2 Druhý řádek



Na levé straně jsou tři záložky. Umožňují přístup k dalším záložkám v níže uvedeném řádku a dostupná sada se bude lišit v závislosti na tom, zda je vybrána možnost „MAP INFORMATION“ (informace o mapě), „INFO SCREENS“ (informační obrazovky) nebo „ADMINISTRATION“ (správa). Některé možnosti se objeví pouze během fáze leteckého plánování nebo pozemního pohybu, jiné jsou k dispozici v obou případech.

Střed zobrazí typ rozkazů, které dáváte svým leteckým nebo pozemním jednotkám podle toho, kterou kartu jste vybrali během příslušné fáze rozkazů (viz informace ve čtvrtém řádku). Vedle toho se ukáže, zda se budou létat mise pozemní podpory. Níže uvedený obrázek ukazuje, jak se tyto informace objeví vpozemní fázi (1) nebo fázi leteckých rozkazů (2).



Na pravé straně je pole s proměnnými informacemi. Vždy zpobazí:

- počet nevyužitých administrativních bodů, které má hráč k dispozici;
- kolo hry (podle data);
- kolo hry (od začátku konkrétního scénáře).

Pokud byl také vybrán hex na hlavní mapě, mohou se zobrazit jedna, dvě nebo všechny následující informace:

- název polohy - s největší pravděpodobností název města v hexu. Kliknutím na něj se otevře karta s podrobnostmi pro dané místo (37.13)
- pokud je hex také přístav, buď trvalý, nebo dočasným, generovaný námořní invazí (24.7), pak se napravo od názvu zobrazí kotva
- letiště - bude zakódováno tak, jak se zobrazí na mapě. Kliknutím na něj se otevře karta s podrobnostmi pro toto letiště (37.16.2)
- sklad - zobrazí typ a aktuální prioritu zásobování (25.7). Prioritu zásobování lze změnit z rozbalovací nabídky. Pokud chcete otevřít kartu s podrobnostmi, musíte kliknout na název, umístěný vlevo.

Všimněte si, že pokud by bylo možné v hexu postavit letiště nebo sklad, zde se zobrazí možnost tak učinit.



6.2.3 Třetí řádek

Zde uvedené informace se budou lišit podle toho, kterou z karet nabídky jste vybrali. Převážná část řádku je tvořena řadou záložek, které vám umožňují přístup k informacím buď na hlavní mapě, nebo v oknech s podrobnými informacemi. Zcela vpravo je rozbalovací nabídka, která vám umožňuje změnit informace na žetonech her tak, aby zobrazovaly informace (například stav zásob nebo jiné užitečné informace).



Záložka MAP INFORMATION



Tlačítka na panelu nástrojů, spojená s touto záložkou, vám umožňují změnit zobrazení hlavní mapy tak, aby zdůrazilolo informace, které si aktuálně přejete vidět. Kliknutím na většinu těchto tlačítek se zapnou nebo vypnou dodatečné informace a často je lze použít společně.

Obecně platí, že pokud je karta zobrazena jako bílá, nebyla vybrána, pokud je zobrazena se žlutým obrázkem, je aktuálně vybrána.

Zleva doprava jsou tyto možnosti:

- zobrazit jednotky na mapě: Když přepnete, skryje všechny jednotky na mapě, aby byl umožněn jasný pohled na oblast mapy
- zvětšit mapu: K dispozici je pět úrovní zvětšení.
- zmenšit mapu: K dispozici je pět úrovní zmenšení.
- zobrazit nepřátelské hexy: Rozlišuje mezi přátelskými, čekajícími přátelskými a nepřátelskými hexy (7.3). Přátelské hexy budou světlé. Nepřátelské hexy budou tmavě růžové a hexy, které jste obsadili v tomto kole, budou šedé.
- zobrazit úrovně pevností: V hexech, které mají nějakou úroveň umělého opevnění, zobrazí kruhový symbol s číslem (20.1) (zobrazí se jakýkoli hex s opevněním větším, než 0). Vnitřní prstenec symbolu je šedý pro úrovně opevnění Osy a hnědý pro úrovně opevnění Sovětů. Číslo označuje aktuální úroveň opevnění;
- zobrazit informace o poškození železnice: Zobrazuje stav železnic v přátelských a nedávno obsazených přátelských hexech.
- bojové zpoždění: Ukáže dodatečné náklady na pohyb za opuštění hexu, pokud v aktuálním kole došlo v tomto hexu k bitvě (22.2.7).
- zobrazit na mapě odkazy rozkazů: K dispozici jsou dvě možnosti - účinnost rozkazů a kvalita rozkazů (6.5.2). Určují, jak se zobrazí odkazy rozkazů mezi jednotkami.
- zobrazit režimy jednotek/izolované: Zvýrazní žetony jednotek na mapě barevným okrajem podle jednoho z pěti různých režimů. Tím se mimo jiné identifikují jednotky, které v tomto kole právě dorazily, nebo které se mají v následujících 5 kolech stáhnout.
- priorita zásobování: Zobrazí relativní prioritu zásobování (od 1 do 4) každého velitelství a jeho připojených bojových jednotek (6.9.3).
- zobrazit logistické informace: Tuto funkci lze přepínat ve spojení s jinými funkcemi a zobrazí podrobné informace o umístění skladu, využití železnice a systému zásobování (6.9).
- zobrazit umístění továren: Zobrazí městské hexy s továrnami, jejich pracovní sílu, přístavy, kolejiště a produkci zdrojů. Jejich hexy budou mít červenou barvu a zobrazí symboly pro každý typ přítomné továrny.
- data obsazení měst: Zobrazí historická data, kdy klíčová města změnila majitele. Informace jsou použity jako součást podmínek vítězství v kampani (29.1).
- zobrazit silnice: Změní zobrazení na mapě tak, aby zřetelně ukazovala umístění a kvalitu silniční sítě.

- zobrazit počasí: Ukáže další možnosti různého zobrazení počasí ve vzduchu a na zemi, počasi pouze na zemi, počasí pouze ve vzduchu nebo vypnout informace o počasí na hlavní mapě.
- vítezná místa: Ukazuje umístění vítězných míst (jak pro kampaně, tak pro scénáře) a základní hodnotu a případné potenciální body navíc za včasné obsazení.
- zobrazit úrovně zákazu: Ukazuje úroveň zákazu daného hexu. Všimněte si, že zákaz může být generován jak leteckými útoky, tak akcemi sovětských partyzánů.
- hodnoty leteckého průzkumu: Zobrazuje hodnotu leteckého průzkumu pro každý hex. Lze je filtrovat a zobrazit průzkum, který se používá pro mise pozemního útoku nebo pro strategické bombardování;
- zobrazit cíle leteckých rozkazů: Zobrazuje rozvržení aktuálních leteckých rozkazů. Lze je filtrovat na všechny, nebo pouze na ty, které jsou zaměřeny na pozemní cíle.
- zobrazit na mapě flak: Zobrazí hodnotu flaku daného hexu, lze omezit pouze na flak generovaný AA jednotkami ve městech, nebo veškerý flak, ovlivňující hex.
- zobrazit letecké operační skupiny (AOG): Zobrazuje umístění AOG na mapě (16.3).

Na pravé straně tohoto panelu nástrojů je možnost nastavit „soft faktory“ pro žetony na mapě. Kliknutím na toto tlačítko vyvoláte další sadu možností a každá vám umožní změnit vzhled žetonů na mapě tak, aby zobrazovaly informace o určitém aspektu (6.5.11).

Záložka INFO SCREENS



Většina obrazovek, přístupných prostřednictvím sady tlačítek panelu nástrojů na této kartě, je pouze informativní. Všimněte si, že ke všem těmto funkcím lze přistupovat také kliknutím pravým tlačítkem na libovolný hex mapy.

Informace o tom, jak interpretovat tyto obrazovky, lze nalézt v odkazované části manuálu i v přílohách.

- zobrazit bojovou sestavu: Tato obrazovka poskytuje postupujícímu hráči kompletní bojovou sestavu až na úroveň jednotlivých jednotek a také poskytuje souhrn stavu armády a letectva každé země (36.1).
- zobrazit ztráty: Tato obrazovka poskytuje postupujícímu hráči souhrn aktuálních obětí (deaktivovaných a zničených) na každé straně a trvalých ztrát. Jde o muže, zbraně, AFV, vozidla a letadla (36.2).
- zobrazit výrobní obrazovku: Tato obrazovka zobrazuje výrobní informace pro letadla, pozemní prvky, vozidla, lodě, zásoby, pracovní sílu a různé další vstupy do výrobního procesu. Fázující hráč uvidí pouze informace pro svou stranu (36,3).
- zobrazit metriky: Tím se dostanete k sérii grafů, které vám umožní sledovat různé aspekty hry v čase (36.4).
- zobrazit obrazovku počasí: Obrazovka počasí graficky zobrazuje převládající povětrnostní podmínky v oblasti mapy a poskytuje odkaz na tabulku převládajících povětrnostních podmínek (36.6).
- zobrazit posily a stahované jednotky: Tato obrazovka obsahuje seznam posil a stažení pro fázující hráče (36.7). Bude zahrnovat všechny pohyby mezi boxy bojišť.
- zobrazit velitelskou zprávu: Tato obrazovka je seznam informací o jednotkách, vůdcích, vybavení a bitvách, které lze mnoha způsoby řadit a filtrovat. Pomocí této obrazovky (35) lze navíc změnit mnoho nastavení jednotek pro jednotlivé jednotky i skupiny jednotek.
- zobrazit protokol událostí fáze logistiky: Poskytuje informace o mnoha událostech, ke kterým došlo během nejnovější logistické fáze a zprávy o některých akcích, k nimž došlo během předchozích fází provádění pozemních a leteckých rozkazů (36.9).
-zobrazit letecké doktríny: Obrazovka leteckých doktrín zobrazuje seznam všech rozkazů k letu a příslušná aktuální nastavení pro každý typ rozkazu pro letectvo (pozemní podpora, bombardování měst, pozemní útok, průzkum, vzdušná převaha a námořní hlídka) (36.10).
- zobrazit letecké rozkazy: Ukáže vám aktuální sadu leteckých rozkazů podle velitelství letectva (36.11).
- přejít na obrazovku box bojiště: Tím se dostanete na podrobný seznam všech jednotek, přiřazených ke každému mimomapovému boxu bojiště (36.12).
- zobrazit vítězné body: Existují dva různé typy obrazovek vítězných bodů, jedna pro scénáře kampaně a jedna pro všechny ostatní scénáře. Oba typy obrazovek vítězných bodů poskytují průběžný součet aktuálních vítězných bodů, včetně toho, jak se v průběhu scénáře získávaly vítězné body pro každou stranu (36.13).

- zobrazit WiTEpedia: Poskytuje historické pozadí k různým historickým formacím, zastoupených ve WiTE2 (36.14).
- zobrazit události: To vám umožní vidět události, které již ve hře nastaly a keré jste na počátku ola smazali (36.15).
- zobrazit souhrn kola: Přináší užitečné rychlé shrnutí hlavních změn v posledním kole na obou stranách OOB. Zonrazuje jednotky, které mohou mít málo zásob a aktuální situaci s ohledem na podmínky vítězství (36.16).

Na pravé straně tohoto panelu nástrojů je opět možnost nastavit „soft faktory“ pro žetony na mapě. Kliknutím na toto tlačítko vyvoláte další sadu možností a každá vám umožní změnit vzhled žetonů na mapě tak, aby zobrazovaly informace o konkrétním aspektu (6.5.11).

Záložka ADMINISTRATION



Na panelu nástrojů karty ADMINISTRATION jsou k dispozici tyto obrazovky:

- konec a odchod do hlavního menu: Ukončí aktuální scénář a vrátí hráče do hlavního menu.
- zobrazit předvolby: Umožňuje hráči zkontrolovat a změnit uživatelské a mapové předvolby (36.17).
- zobrazit možnosti nastvení hry: Zobrazí obrazovku Možnosti hry, kde mohou hráči měnit nastavení, pokud není uzamčeno kvůli režimu PBEM (36.18).
- zobrazit seznam klávesových zkratek: Zobrazí kompletní seznam dostupných klávesových zkratek (36.19).
- zobrazit okno Uložit hru: Umožňuje hráči uložit aktuální tah (2.7).

6.2.4 Čtvrtý řádek

Zde se budou dostupné možnosti lišitpodle toho, zda se jedná o fázi leteckého nebo pozemního plánování. Stejná sada tlačítek se zobrazí bez ohledu na to, zda se ve třetím řádku zobrazují informace o mapě, informační obrazovky nebo skupina pro správu.

Většina tlačítek na těchto panelech nástrojů umožňuje hráči zvolit různé režimy, používané k plánování leteckých rozkazů, nebo provádění akcí v oblasti mapy. Většina z těchto karet vám umožňuje provádět konkrétní akce a ke všem se dostanete stisknutím příslušné funkční klávesy.

Současně lze vybrat pouze jeden režim. Aktuálně zvolený režim se zobrazí na druhém řádku panelu.



Tato tlačítka se nacházejí v řádku pod již popsanými záložkami a nemění se podle toho, zda si hráč vybral mapu, informační nebo administrativní panel nástrojů.

Všimněte si, že některá tlačítka jsou k dispozici jak ve fázi leteckého plánování, tak ve fázi pozemního pohybu. Pro větší pohodlí jsou na vhodných místech informace duplicitní.

Panel nástrojů leteckého plánování



- není vybrán žádný letecký rozkaz (F1): Výchozí standardní režim, který umožňuje hráči pohybovat se po mapě a pokud se nepohybuje, vybírat jednotky během fáze leteckého plánování. Na pravé straně hrací plochy se nezobrazí obrazovka plánování vzduchu (37.16).

Obecně platí, že všechny karty od F2 do F7 jsou důležité pouze v případě, že ručně nastavujete letecké rozkazy, což je v manuálu popsáno, zejména v sekcích 17.3 a 17.4.

- rozkazy o pozemní podpoře (F2): Režim používaný k ručnímu přidávání nových rozkazů nebo úpravě existujících leteckých rozkazů k pozemní podpoře s přístupem k jednotce leteckého velitelství (HQ), uvedené na pravé straně v liště jednotky.
- rozkaz o pozemním leteckém útoku (F3): Režim používaný k ručnímu přidávání nových rozkazů nebo úprav existujících leteckých rozkazů k pozemním útočným operacím s přístupem k jednotce leteckého velitelství (HQ), uvedené na pravé straně v liště jednotky.
- rozkaz o strategickém leteckém bombardování (F4): Režim používaný k ručnímu přidávání nových rozkazů nebo úprav existujících leteckých rozkazů pro bombardování města s přístupem k jednotce leteckého velitelství (HQ), uvedené na pravé straně v liště jednotky.
- rozkaz o leteckém průzkumu (F5): Režim používaný k ručnímu přidávání nových rozkazů nebo úprav existujících leteckých rozkazů k průzkumu s přístupem k jednotce leteckého velitelství (HQ), uvedené na pravé straně v liště jednotky.
- rozkaz o vzdušné převaze (F6): Režim používaný k ručnímu přidávání nových rozkazů nebo úprav existujících leteckých rozkazů pro vzdušnou převahu s přístupem k jednotce leteckého velitelství (HQ), uvedené na pravé straně v liště jednotky.
- rozkaz o námořní hlídce (F7): Režim používaný k ručnímu přidávání nebo úpravě nových rozkazů nebo úprav existujících leteckých námořních rozkazů s přístupem k jednotce leteckého velitelství (HQ), uvedené na pravé straně v liště jednotky.
- mód bojového lokátoru (F11): Tento režim přidá na mapu indikátory polohy bitvy. V rozevírací nabídce se musíte rozhodnout pro zobrazení jedné ze tří možností: 1) zobrazit všechna místa bitev, 2) zobrazit místa pozemních bitev, 3) zobrazit místa leteckých bitev.
- zobrazit letecké doktríny: Obrazovka leteckých doktrín zobrazuje seznam všech povelů k letu a příslušná aktuální nastavení pro každý typ rozkazu pro letectvo (pozemní podpora, bombardování měst, pozemní útok, průzkum, vzdušná převaha a námořní hlídka) (36.10).
- zobrazit souhrn: Na obrazovce souhrnu jsou uvedeny aktuální letecké směrnice podle leteckých rozkazů. Letecké rozkazy na této obrazovce jsou přístupné a upravitelné během fáze plánování leteckých rozkazů (36.11).
- přepnout na detail fáze provádění leteckých operací: Určuje úroveň podrobností okna zprávy o řešení boje během fáze provádění leteckých operací. K dispozici jsou čtyři úrovně, určené počtem zvýrazněných symbolů letadel, přičemž každá poskytuje další podrobnosti. Dostupné hodnoty jsou None, Low, Medium a High.
- správa všech skladů: Spouští automatizaci AI pro umístění a vytváření skladu (25.7.3).
- aktivovat asistenci AI: Používá se k tomu, aby počítač automaticky spravoval a přesouval vzduchové skupiny hráče. Liší se od možnosti F12, protože to lze provést v průběhu fáze plánování vzduchu (17.1).
- přehled továren: Zobrazuje seznam továren, vyrábějících různé pozemní a letecké prostředky a další klíčové zdroje (popsáno v kapitole 28). Pro sovětského hráče to ukáže, které továrny a kdy se automaticky přemístí (37.14).
- Shift a Control: Protože mnoho herních funkcí vyžaduje, aby hráč používal klávesy Shift nebo Control, jsou tyto možnosti k dispozici. Pokud je jedna vybrána, je ve výchozím nastavení zapnuta pro všechny budoucí pokyny ke hře, dokud není odstraněna. Použití těchto tlačítek je volitelné, ale může usnadnit provádění některých herních operací.

Na pravé straně je možnost leteckou plánovací fázi ukončit.

- ukončení leteckých rozkazů (F12): ukončí fázi plánování leteckých rozkazů a provede je.

Pokud vyberete možnosti pro nastavení leteckých rozkazů (F2-F7), pravá strana obrazovky bude upravena tak, aby zobrazovala letecké rozkazy a kolik tohoto typu rozkazů již bylo vydáno.



Na obrázku bylo stisknuto tlačítko F2 (pozemní podpora) a je zobrazen úplný seznam sovětských leteckých rozkazů. Pod každým rozkazem je vidět počet již vydaných rozkazů tohoto typu a celkový počet daného rozkazu. Například Southwestern Air Command má celkem 1 misi pozemní podpory a 2 letecké rozkazy.

Panel akční (pohybové) fáze



Levá čtyři tlačítka na tomto panelu nástrojů umožňují přístup k hlavním metodám, které jsou k dispozici pro přesun pozemních jednotek na mapě. Když tento výběr změníte, na druhém řádku panelu nástrojů se zobrazí režim, který právě používáte.

Zbytek panelu nástrojů obsahuje další možnosti přesunu, akce, které můžete provést, nebo informace, které můžete zobrazit na mapě.

Stisknutím klávesy F1 také zrušíte všechny ostatní režimy mapy a veškeré informace, které na mapu umístily (například místa bitev).

Vlevo je šest možností:

- mod pohybu (F1): Režim používaný k provádění taktického pohybu pozemních jednotek a pozemních bitev (22.2 a většina kapitoly 23).
- mód železnice (F2): Režim používaný pro strategickou přepravu pozemních jednotek pomocí železniční sítě (22.4).

- mód námořního transportu (F3): Režim používaný ke strategické přepravě pozemních jednotek přes vodní hexy mezi spřátelenými přístavy (24,3). Používá se také v případě, že chcete přesunout námořní velitelství .
- mód obojživelného transportu (F4): Režim používaný pro strategickou přepravu bojových jednotek z přátelského přístavu na nepřátelský pobřežní hex pomocí obojživelných útoků (24.6).
- mód leteckého transportu (F9): Režim používaný k letecké přepravě zásob a jednotek (22.50 a 37.16.10).
- mód bojového lokátoru (F11): Tento režim přidá na mapu indikátory polohy bitvy. V rozevírací nabídce se musíte rozhodnout pro jedno ze tří různých zobrazení:

1) zobrazit všechna místa bitev
2) ukázat pozemní místa bitev
3) ukázat letecká místa bitev

Další skupina možností vám umožňuje vydávat konkrétní rozkazy, nebo provádět určité akce.

- vytvořit a rozdělit bojové jednotky: Toto tlačítko použijte po výběru hexu, obsahujícího bojové jednotky k sestavení nebo rozdělení (21.3.2). Opětovným stisknutím tlačítka se právě provedená akce zruší.
- vytvořit ve vybraném hexu opevněnou jednotku: Vytvoří opevněnou zónu bojové jednotky (20.5). Toto tlačítko použijte po výběru vhodného hexu, kde má být postavena opevněná zóna.
- nabídka sestavení jednotky: Pouze sovětský hráč - poskytuje přístup k obrazovce sestavení jednotek (37.5) pro vytváření nových bojových a podpůrných jednotek. Tato možnost není pro hráče Osy zobrazena, protože hráči za Osu nemohou stavět nové jednotky.
- zrušit přesun: Toto tlačítko se objeví na panelu nástrojů režimu pouze tehdy, když je poslední pozemní jednotka vybraná v tahu (F1) nebo v železničním režimu (F2) způsobilá vrátit svůj předchozí pohyb. To nelze provést, pokud jednotka vstoupila do nepřátelského hexu nebo do hexu, sousedícího s nepřátelskou jednotkou.
- automaticky přiřadit jednotky k nejbližším velitelstvím: Automaticky připojí bojové a velitelské jednotky k nejbližší vhodné velitelské jednotce, když jsou jednotky vybrány v režimu přesunu (F1) (21.11.10).

Další sada možností vám umožňuje automatizovat některé akce, změnit zobrazení mapy nebo zapnout nebo vypnout pozemní podporu:

- správa všech skladů AI: Spouští automatizaci AI pro umístění a vytváření skladů (25.7.3);
- aktivovat asistenci AI: Používá se k tomu, aby počítač automaticky spravoval a přesouval letecké skupiny hráče. Liší se od možnosti F12, protože to lze provést v průběhu fáze leteckého plánování (17.1). Jestliže během pozemní fáze přesunete velitelství, letecká operační skupina je nastavena na „sledovat“, takže bude při pohybu následovat velitelství (je-li to vhodné).
- přehled továren: Zobrazuje seznam továren, vyrábějících různé pozemní a letecké prostředky a další klíčové zdroje (popsáno v kapitole 28). Pro sovětského hráče ukáže, které továrny a kdy se automaticky přemístí (37.14).
- přepnout pozemní podporu: Toto tlačítko zapíná a vypíná pozemní podporu. Aktuální volba je také zobrazena uprostřed druhé řady.
- Shift a Control: Protože mnoho herních funkcí vyžaduje, aby hráč používal klávesy Shift nebo Control, jsou tyto možnosti k dispozici. Pokud je některá z nich vybrána, je ve výchozím nastavení zapnuta pro všechny budoucí pokyny ke hře, dokud není zrušena. Použití těchto tlačítek je volitelné, ale může usnadnit provádění některých herních operací.

Poslední možností je ukončit tah.

- konec tohoto kola (F12): Stiskem tohoto tlačítka ukončíte tah fázujícího hráče.

6.3 Možnosti využití pravé myši

Ve WiTE2 často existuje několik způsobů přístupu k informacím nebo provádění akcí. Sekce 6.2 pojednává o tom, jak používat různé karty a informace uvedené v horní části hrací plochy. Užitečnou alternativou je kliknutí pravou myší na libovolný hex.

V závislosti na zvoleném hexu se skutečné možnosti budou lišit, ale lze je rozdělit na akce a informace specifické pro hex a ty, které vám umožní přístup k různým zprávám s informacemi o hře.

Každá verze rozbalovací nabídky vám poskytne polohu hexu a typ terénu. Mau také můžete vycentrovat na vybraný hex. Mimo to uvidíte i název země a regionu, kde se hex nachází.

6.3.1 Akce, které můžete provádět

Zobrazení se budou mírně lišit v závislosti na vybraném hexu.

Možnosti prázdného hexu:



Příjezdový hex bojiště bude používán všemi jednotkami, objednanými ze státní rezervy, dokud nebude vybrán nový cílový hex (13.2.1). Všimněte si, že jednotky nemusí být schopné dorazit na vybraný hex kvůli limitům štosu a dalším příslušným pravidlům (13.2.1). V některých případech se tedy tato možnost nezobrazí.

Ostatní možnosti vytvoří buď nové letiště, nebo v hexu vytvoří opevněnou jednotku. Některé možnosti vás budou stát administrativní body (9.2), takže budete před provedením akce požádáni o potvrzení vaší volby.



Pokud je hex prázdný, ale obsahuje železnici, můžete v něm také vytvořit nový sklad (počet skladů, které lze v jednom kole vytvořit, je omezený).

Možnosti hexu s pojmenovaným místem nebo existující leteckou základnou



Pokud vyberete hex, který obsahuje pojmenované místo (například město), sklad nebo leteckou základnu, uvidíte název a údaj o velikosti populace (města) nebo velikosti letecké základny.

Podle toho, co je k dispozici, můžete použít možnosti v pravé horní části obrazovky k nastavení priority depa nebo k přístupu na obrazovku podrobností o místě nebo letecké základně. Pokud hex obsahuje leteckou základnu a vybrali jste ho levou myší, zobrazí se v pravé části obrazovky také karta souhrnu jednotky letecké základny.



Kliknutím na název (v tomto případě na text Lublin 13) se dostanete do podrobného zobrazovacího pole města (stejné jako při kliknutí na jméno v pravém horním rohu mapy).



Pokud hex nemá sklad, zobrazí se možnost postavit sklad. Pokud hex má existující sklad, pak se po najetí kurzoru nad něj zobrazí jeho typ (25.7.1) a možnosti. Dostanete se do nabídky, která vám umožní změnit prioritu (25.4.4) skladu nebo jeho zrušení.



Pokud má hex existující leteckou základnu, budete moci přejít na obrazovku s podrobnými informacemi, rozšířit leteckou základnu (pokud již nemá maximální velikost 3) nebo změnit prioritu zásob.

6.3.2 Informace, které máte k dispozici



Pokud kliknete pravou myší na libovolný hex, můžete se dostat do jednoho ze dvou dalších menu. Informace na mapě jsou jiným způsobem, jak změnit informace zobrazené na mapě (to vše lze provést pomocí záložek v horní části hrací plochy nebo pomocí klávesových zkratek).

Možnosti informací na mapě

Pokud máte některou z těchto možností vybranou, bude označena znakem „x“ na levé straně textu.



Informační obrazovky

Tato možnost většinou poskytuje přístup ke stejné skupině informačních obrazovek, kterou můžete získat pomocí záložek v horní části herní oblasti.

6.4 PopUp informace o hexu

Když je nad hex umístěn kurzor, zobrazí se textové pole. Tuto funkci lze deaktivovat v uživatelské části obrazovky předvoleb (36.17) nastavením zpoždění vyskakovacího okna na nulu.

Pokud povolíte různá zobrazení mapy, přesné informace se změní (obvykle kvůli poskytnutí dalších informací) a tato část se zaměří na data, zobrazená pomocí výchozích předvoleb mapy, pokud není uvedeno jinak).

Všimněte si, že cílem v této části není podrobně popsat, jak číst nebo používat všechny displeje, ale ukázat, k čemu všemu je přístup. Tam, kde jsou uvedeny další odkazy na manuál, jsou další popisy s podrobnými informacemi.

6.4.1 Základní informace (vždy zobrazené)

Pro všechny hexy se zobrazí následující informace:



Země a oblast hexu se vždy zobrazí jako druhý nebo třetí řádek (pokud je v místě také sklad, město nebo letiště, zobrazí se).

Každý hex na mapě je hodnocen podle kvality své silniční sítě (špatná, průměrná nebo dobrá). Přítomnost průměrné nebo dobré silnice je také indikována grafikou hexu a může být zřetelněji vidět, pokud je vybrána možnost zobrazení silnic (7.2.6).

Pokud hex obsahuje železniční trať, pak se zobrazí vlastník a stav železniční trati (7.2.5) a také množství nákladu (využití), které prošlo tímto hexem v aktuálním tahu hry. Pokud si prohlížíte přátelský hex jeho železnice poškozena, zobrazí se aktuální úroveň poškození (od 1 do 100). Tyto informace se nezobrazují u nepřátelských hexů nepřátel, jestliže nemáte dostatečný průzkum.

PopUp okno také ukáže směr (pomocí kompasu) jakéhokoli přímo připojeného hexu, který také obsahuje železniční trať.

Pokud hex obsahuje na kterékoliv straně řeku, pak se na displeji zobrazí, zda se jedná o menší nebo velkou řeku (nebo zda je strana hexu neprůchodná) a ve kterém směru (pomocí kompasu) řeka leží. Po indikátoru kompasu následuje číslo od 0 do 9. To vám řekne, jak je řeka zamrzlá (a jestli je zamrzlá) (8.5.3).



Obsahuje-li hex vítězný cíl (scénáře mimo kampaň):

Informace o bodech za vítězné cíle budou ve formátu xx/xxx, kde první číslo je počet bodů získaných příslušným hráčem za každé kolo, kdy získal kontrolu nad hexem a druhé číslo je počet bodů, které příslušný hráč obdrží za ovládání hexu na konci scénáře.

6.4.2 Informace, závisející na hexu

Informace se budou také lišit podle toho, co je v hexu. Pokud je v hexu letiště, informace budou obsahovat:



Název letecké základny, její velikost (v závorce, kolik z její kapacity se používá) a jak je poškozena, přičemž číslo udává úroveň aktuálního poškození.

Pokud jsou v hexu letecké jednotky (v oblastech, které ovládáte, se tyto základny zobrazí zeleně), zobrazí se seznam formací podle názvu, počtu připravených letadel a typů letadel.



Pokud hex obsahuje opevnění, zobrazí se jeho aktuální úroveň (od 1 do 5). Když jednotky opevnění zlepšují, bude v závorkách zobrazeno procento, které udává, jak velký pokrok byl učiněn při postupu k jeho další úrovni.

Pokud hex obsahuje sklad, zobrazí se vyskakovací okno. Ukáže jeho typ (25.7.1), počet nákladních vozidel, celkový náklad aktuálně uložený v depu a další informace o fungování logistického systému (6.9)

Pod skladem se zobrazují následující informace:

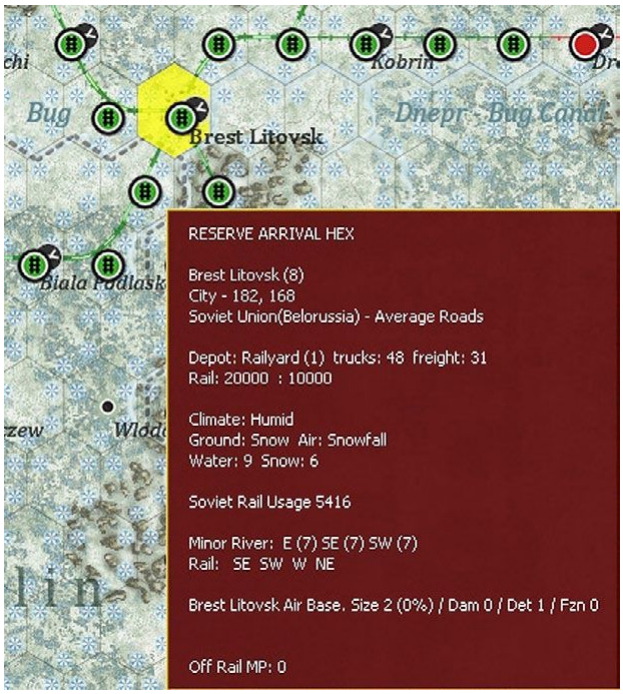
- přijato: # - % kde # je náklad přijatý během logistické fáze a % je procento z celkové kapacity skladu.
- uloženo # - % kde # je aktuální uložený náklad, (#) je množství nákladu, které bylo ve skladu na začátku logistické fáze a % je procento kapacity, které bylo uloženo na začátku logistické fáze .
- odesláno: # je množství nákladu odeslané z depa během aktuálního tahu.
- kapacita: # je maximální množství nákladu, které lze v tomto skladu uložit.

Níže budou informace o tom, odkud byl náklad odeslán (v uvedeném příkladu to všechno pocházelo z Brjansku, ale v některých situacích budou uvedena dvě nebo více míst (viz obr. Na další straně).

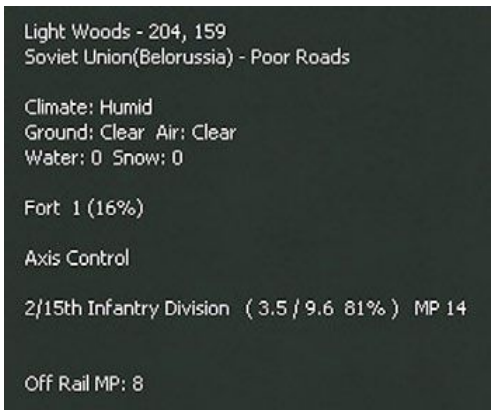


Pokud byl hex nastaven pro jednotky, které mají dorazit z boxu rezervy (13.2.1), vyskakovací obrazovka bude vypadat jako na tomto obrázku.

Pokud je povolen režim opravy železnice, pak bude takový hex označen žlutě, jak je vidět na obrázku níže.

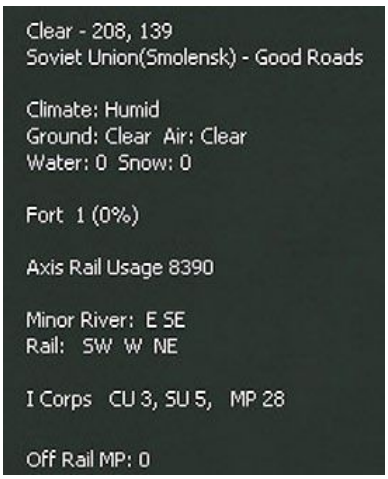


6.4.3 Když je v hexu jednotka



Je-li v hexu pozemní jednotka, zobrazí se další informace a podrobné vyskakovací okno o typech zařízení v celém štosu (vlevo).

U bojových jednotek uvidíte název jednotky (CV útoku, CV obrany a procento ToE), MP (počet aktuálních pohybových bodů). Když má jednotka přímo připojenou podpůrnou jednotku (21.5), bude uvedena pod názvem jednotky jednotky na mapě (vpravo).



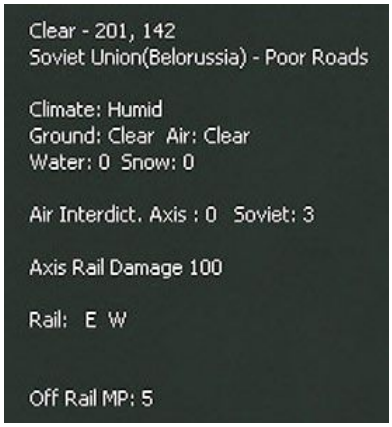
Pokud je to relevantní, informace také ukážou, jak dlouho je jednotka zmrazená nebo kdy bude stažena.

Je-li přítomno velitelství, uvidíte jméno, počet bojových jednotek (CU), kterým velí, počet podpůrných jednotek (SU), připojených k velitelství a jeho aktuální příspěvek k pohybu (MP).

Kromě toho když jsou v hexu jednotky, při najetí kurzorem na hex se v dolní části obrazovky zobrazí souhrn prvků v hexu.



6.4.4 Informace o aktivitách hráče



Pokud existuje nějaký zákaz, uvidíte v hexu hodnoty nepřátelských i přátelských zákazů. To se může pro jednu nebo obě strany zobrazit ve tvaru Osa: číslo Sověti: číslo.

Všimněte si, že i když se to týká leteckého zákazu, v tomto případě je nejpravděpodobnějším důvodem nízké úrovně sovětského zákazu aktivita partyzánů (13.4).



Pokud v aktuálním tahu hráče došlo k bitvě, zobrazí se ve spodní části vyskakovacího okna bojové zpoždění (Combat Delay).

6.4.5 Vliv válečné mlhy (Fog of War)

Pokud umístíte kurzor na hex v nepřátelském území, uvidíte základní informace, využití železnice a stav železniční tratě.

V závislosti na vaší úrovni průzkumu budete vždy vědět, zda je přítomna letecká základna a můžete vidět, kolik letadel (podle typu, nikoli podrobnosti) je přítomno. Vyskakovací okno vám také řekne, kdy jste naposledy nad tímto hexem letěli průzkumnou misi a jak vysoká je vaše úroveň průzkumu.

Pokud vyberete hex se známou nepřátelskou jednotkou, množství informací se bude lišit podle úrovně detekce. Nemůže překročit úroveň 10, kdy budete znát název jednotky, její CV útoku a obrany a úroveň detekce. Při nižších úrovních detekce mohou být tyto informace méně spolehlivé nebo úplně zmizí.

6.4.6 Informace, závislé na vybraném režimu

Pokud vyberete různé režimy mapy, mohou se zobrazené informace změnit. Tato část popíše jen některé varianty.

Zobrazení jednotky. Pokud vypnete zobrazení jednotky, informace o bojových jednotkách se v vyskakovacím okně nezobrazí.

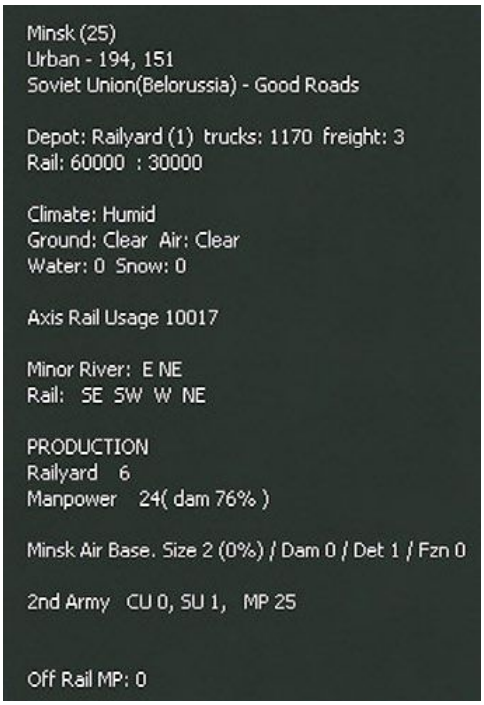
Pokud je ve fázi Akce (Pohyb) zvolen režim námořní dopravy (F3) nebo obojživelné dopravy (F4), pak bude zobrazení ovládaných mořských hexů vypadat takto:

- přátelsky ovládané - nic se nezobrazuje
- neutrální – plavba omezena
- nepřátelsky ovládané – plavba silně omezena
- nepřátelská obojživelná jednotka HQ a sousední hexy – plavba zakázána

Umístění továren: Pokud je zapnuto, bude vyskakovací okno hexu obsahovat informace o konkrétních továrnách v hexu, včetně přístavů, pracovních sil, koeljišť, zdrojů a dalších výrobních podniků. Budou

uvedeny továrny, které ještě nevyrábějí. U všech továren s poškozením bude v závorkách zobrazeno procento poškození vedle počtu výrobních bodů daného typu v daném místě.

Jestliže hrajete jeden ze scénářů s omezenou oblastí, některé z těchto informací budou chybět, protože nejsou pro hru důležité.



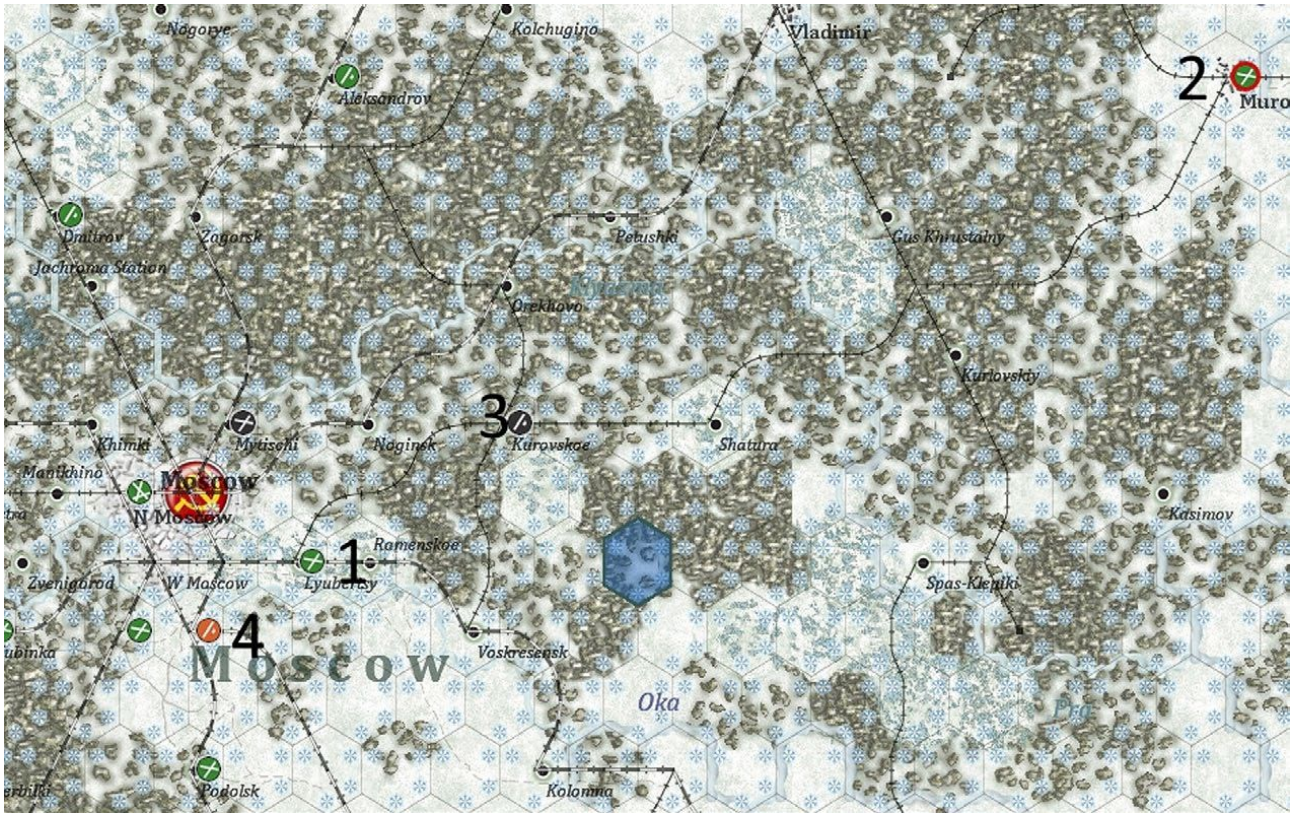
6.4.7 Zobrazení letecké základny

Informace zobrazené pro letecké základny se budou lišit podle jejich vlastnictví a podle toho, zda byla vybrána karta zobrazení logistiky.

Přátelské letecké základny, žádná záložka logistiky:

- zelená - má letecké jednotky
- zelená s červeným kruhem - základna má letecké jednotky, ale je jich méně než 50% potřebné podpory nebo více než 100% kapacity letištní plochy
- žlutá - prázdná, ale s leteckými jednotkami, které mají rozkaz se tam přesunout
- černá - prázdná základna
- oranžová - rozestavěná letecká základna, zatím není velikosti 1

Na dalším obrázku má letecká základna **(1)** letadla a má malou kapacitu, **(2)** má větší kapacitu, **(3)** je prázdná a **(4)** právě zahájila stavbu.



Nepřátelské letecké základny, žádná záložka logistiky:

- zelená - má letecké jednotky a byla v tomto kole pokryta průzkumnými lety
- modrá - měla letecké jednotky, když byla naposledy pokryta průzkumnými lety, ale nebylo to v tomto kole
- černá - prázdná, když byla naposledy pokryta průzkumnými lety
- žlutá - nikdy nebyla kryta průzkumnými lety
- oranžová - rozestavěná letecká základna, zatím není velikosti 1

Přátelské letecké základny, nastavená záložka logistiky:

- červená - palivo nebo munice <= 40% potřeby
- oranžová - palivo nebo munice <= 55% potřeby, ale ne <= 40
- žlutá - palivo nebo munice <= 70% potřeby, ale ne <= 55
- zelená - palivo a munice> 70%

Nepřátelské letecké základny, nastavená záložka logistiky:

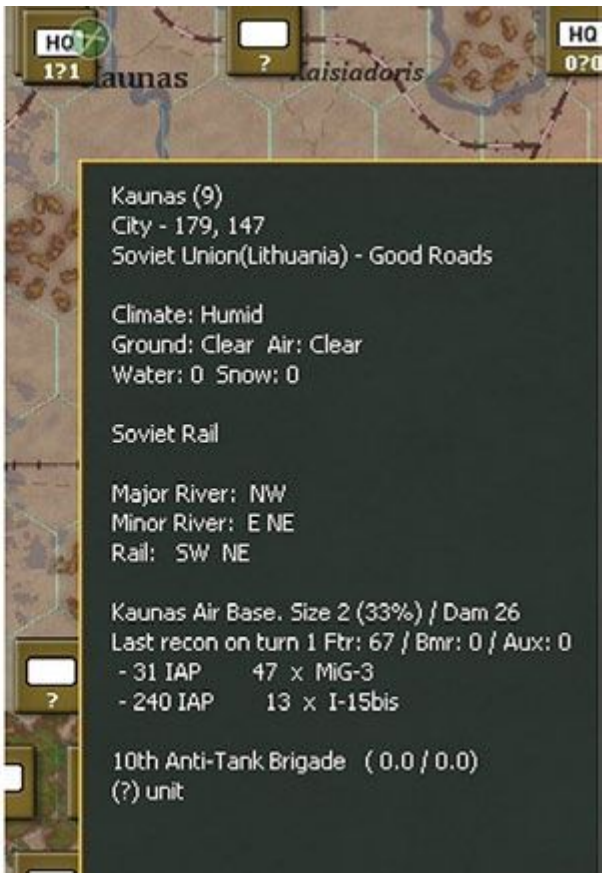
- černá - všechny

Pokud je letecká základna přetížena, bude mít kromě výše uvedených indikátorů kolem sebe také červený kruh.

Ve všech režimech se při najetí kurzorem objeví vyskakovací okno, které vás informuje, kdy jste naposledy letěli průzkum nad hexem a jaké typy letadel (stíhaček, bombardérů atd.) tam v té době byly.

Druhý obrázek pochází z T1, kde hráči Osy dostávají informace o sovětském leteckém nasazení poblížhranice. Všimněte si, že vyšší úroveň detekce (10.2) v Kaunasu znamená, že Němci si nejsou vědomi jen přítomnosti sovětských letadel, ale vědí také, z čeho se jejich formace skládají.





6.4.8 Letecká operační skupina a zobrazení leteckého velitelství

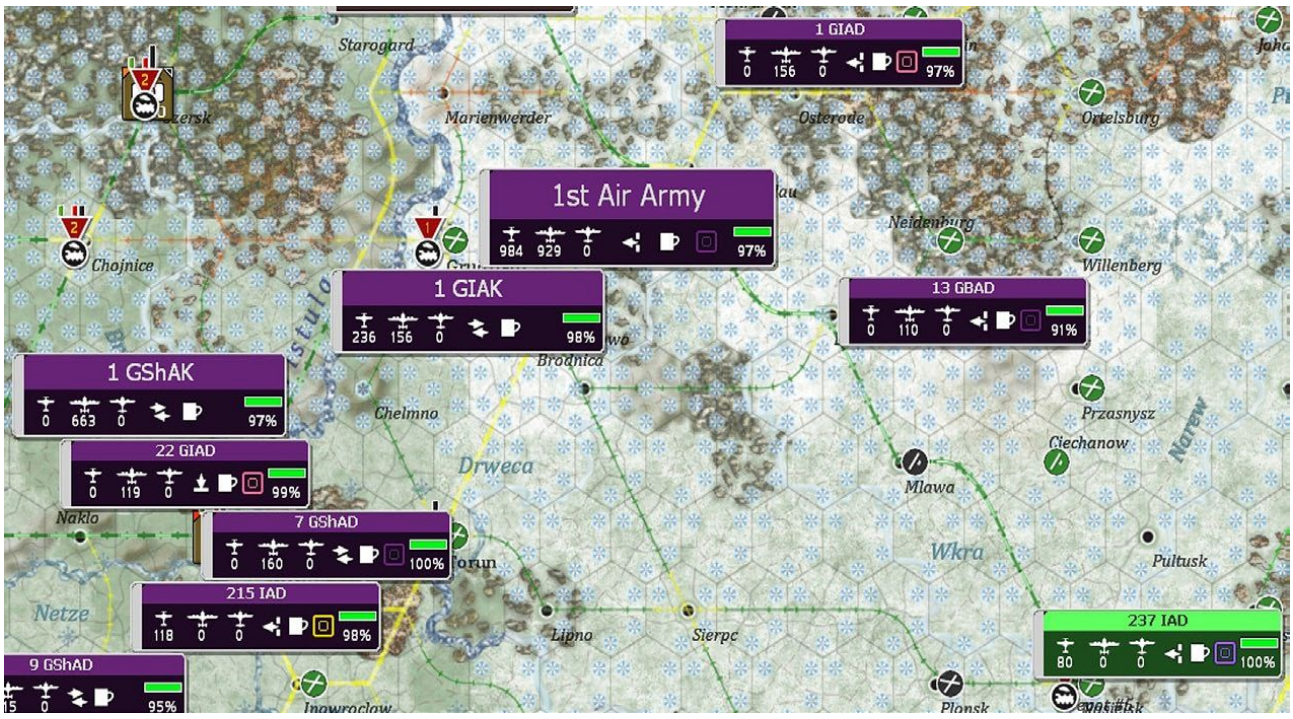
Informace o těchto displejích jsou podrobněji rozebrány v kapitolách 16 a 17, protože je nutné zasadit je do širších souvislostí, jak řídit leteckou válku.

Při zobrazení se informace na štítcích Air Command/AOG budou lišit podle velikosti zoomu mapy:
- minimální zoom - zobrazí pouze malé štítky AOG armády a sboru
- malý zoom - zobrazí malé štítky AOG pro všechny AOG
- střední zoom - zobrazí velké štítky AOG pro armádní AOG, malé pro ostatní
- velký zoom - zobrazí velké štítky pro AOG armád a sborů, malé pro nízkoúrovňové AOG
- maximální zoom - zobrazí velké štítky pro všechny AOG.

Při zobrazení na úrovni podrobností se na každém štítku AOG zobrazí:

- počet připravených stíhačů a/c (zahrnuje i nižší velení)
- počet připravených bombardérů a/c (zahrnuje i nižší velení)
- počet připravených podpor a/c (zahrnuje řetězec velení)
- postoj AOG
- nastavení mise (odpočinek/den/noc/den a noc)
- následované velitelství (HQ Follow) (malý žeton, zbarvený jako následovaná formace)/námořní operace, případně žádná ikona)
- procento max a/c v AOG (i v nižším velení), které jsou připraveny
- barevný pruh, který indikuje procento připravenosti, s různými barvami od zelené (nejlepší) po červenou (nejhorší)

Tento příklad ukazuje popisky AOG při přiblížení.



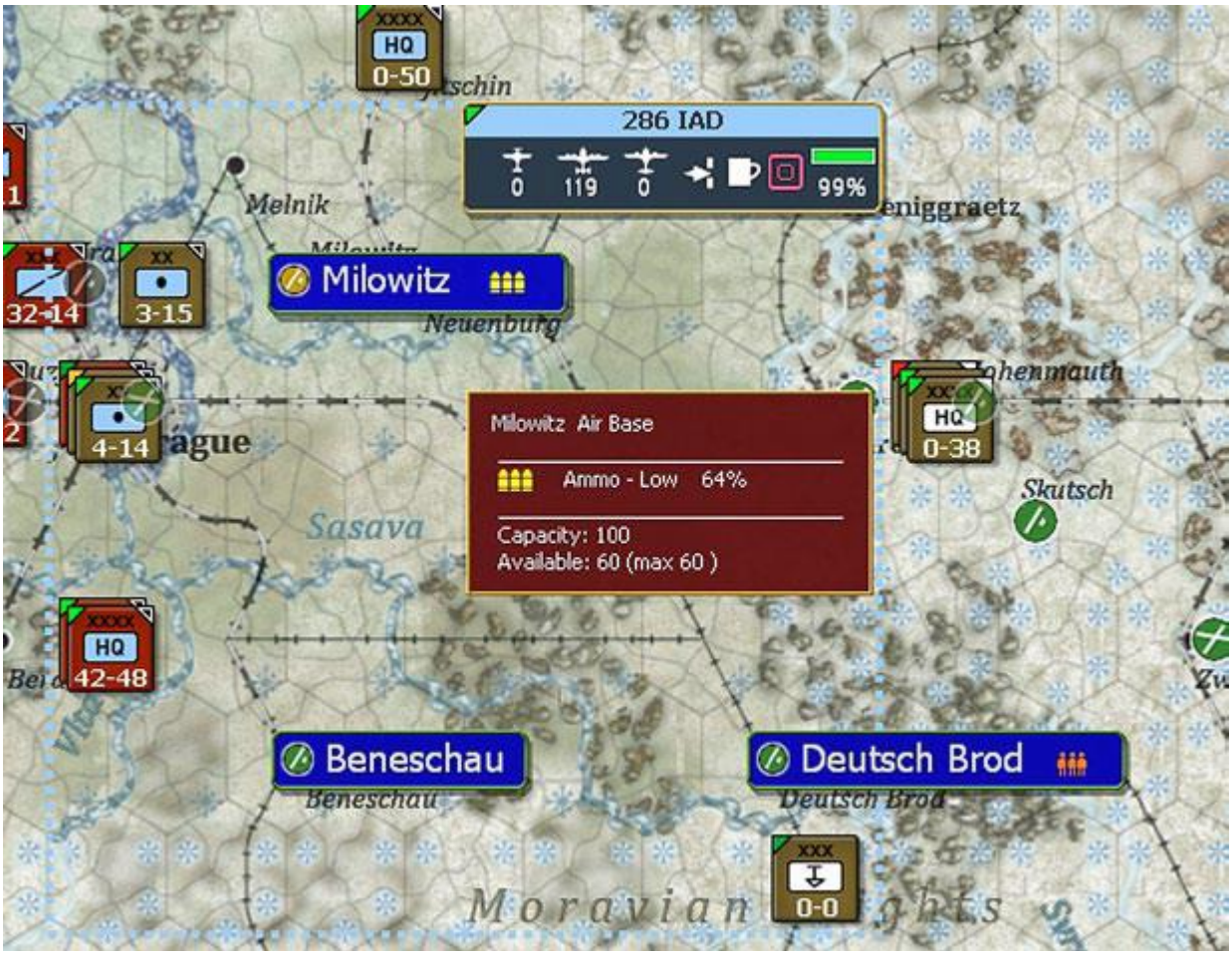
Barvy, ohraničující štítek:

- žlutá - vybrána
- červená - všechny letecké jednotky v rámci tohoto AOG jsou vyčerpané (vyčerpání pro Osu je <1/4 maximální a/c připravené jednotky, pro sovětské je to <1/3)
- bílá - všechny letecké jednotky v AOG jsou nastaveny na odpočinek
- zelená – normální, nic z výše uvedeného

Když se zobrazí letecké základny, budou barevně odlišeny takto:

- žlutá - alespoň jedna položka je relativně nízká
- červená - vyčerpaná alespoň jedna položka (munice/palivo/kapacita)
- zelená – normální, nic z výše uvedeného

Zde má Milowitz relativně málo munice.



Pro letecké skupiny jsou určeny tyto barvy:

- žlutá - vybraná
- červená - vyčerpaná (vyčerpání pro Osu je <1/4 z max. a/c připravené jednotky, pro Sověty <1/3)
- bílá - odpočinek
- zelená – normální, nic z výše uvedeného
Když přejedete kurzorem přes AOG, mírně se zvětší. Když přejdete přes AOG armády nebo sboru, AOG, které k nim nejsou přímo připojeny budou průhledné.

Pokud bylo jakékoli části letecké skupiny nařízeno přesunout se (ale dokončí přesun ve fázi logistiky), pak se vedle názvu AOG umístí symbol>. Při prohlížení jednotek pod štítkem letecké základny na mapě mají jednotky, které opouštějí leteckou základnu, symbol <.

Na obrázku níže je části 305 ShAD (430 ShAP) nařízen přesun a nasazení do Ruzyně. Vzhledem k tomu, že na této letecké základně chybí palivo, munice a podpůrná pracovní síla (červené symboly), je v ideálním případě přesun zpožděn až do další logistické fáze. Tento budoucí tah je na displejích AOG označen symboly šipek.



6.5 Informace o žetonech

Uživatelské rozhraní vám umožňuje měnit informace zobrazené na různých žetonech a přistupovat k dalším podrobnějším informacím.

6.5.1. Zobrazení žetonu

U pozemních bojových jednotek můžete měnit způsob zobrazení některých informací. Za předpokladu, že jste na úrovních přiblížení 1 nebo 2 každý žeton zobrazí:

- svou státní příslušnost (dominantní barva žetonu). Některé jednotky, jako německé formace SS nebo sovětské gardové jednotky jsou zbarveny odlišně od ostatních jednotek stejné národnosti.
- svou velikost (štítky nad boxem jednotky) (34.1)
- svůj typ (pomocí standardních symbolů NATO) (34.2)

Zobrazení ve spodní části lze měnit.

Výchozí možnost (za předpokladu, že jste vybrali standardní možnosti nastavení) je ukázat body útočné bojové hodnoty (CV) a body pohybu (MP). Zobrazené hodnoty můžete také změnit pomocí kláves Z nebo Y.

Klávesa Z přepíná mezi dvěma režimy: útočná CV – body pohybu MV; útočná CV - obranná CV (všimněte si, že všechny nepřátelské žetony budou vždy v tomto režimu zobrazcení).

V kterémkoli z režimů můžete zobrazení dále změnit pomocí klávesy Y. V tomto případě se informace budou přepínat mezi informacemi CV/MP a názvem jednotky. Opětovným použitím klávesy Y se vrátíte k zobrazení CV/MP.

Tři možné pohledy na stejnou jednotku:



vlevo: útočná bojová hodnota (CV) a body pohybu (MP)

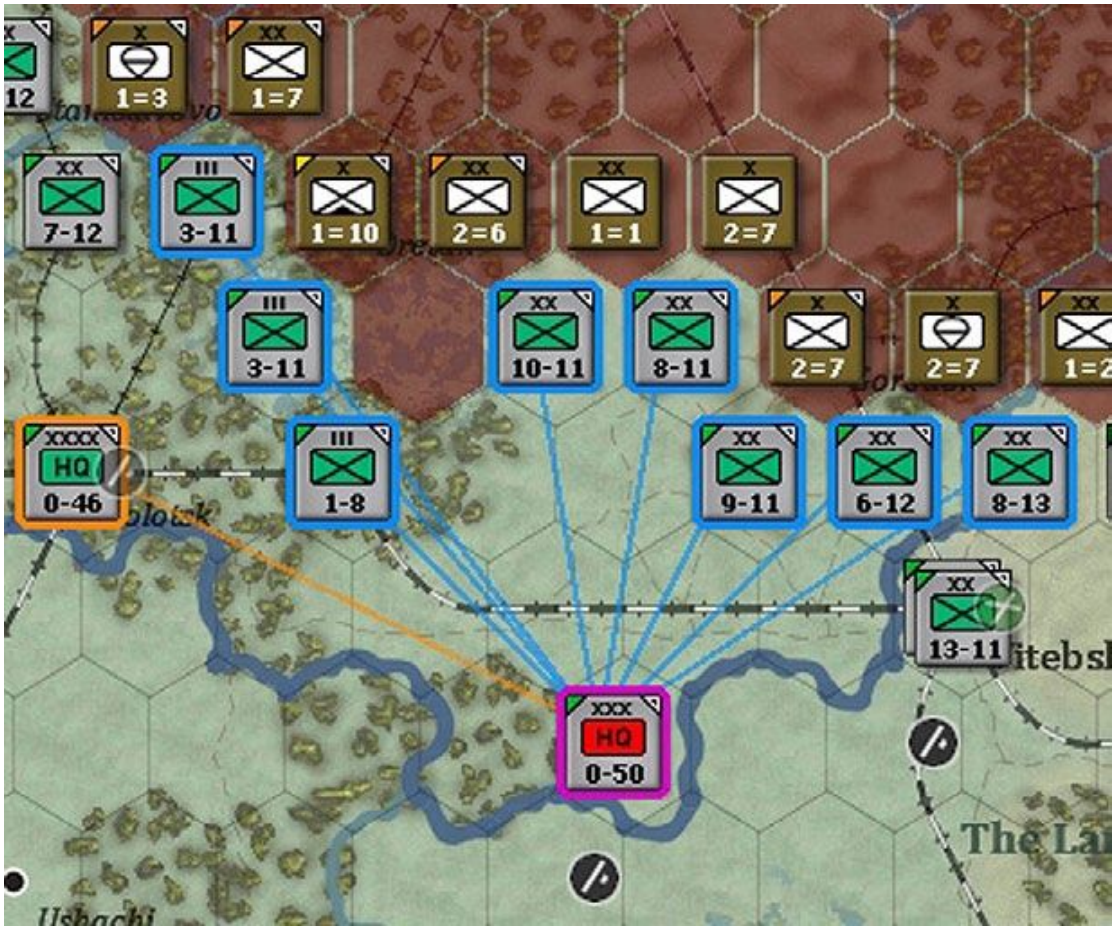
uprostřed: útočná bojová hodnota (CV) a obranná bojová hodnota (CV)

vpravo: jméno jednotky

Klávesou Z lze přepínat mezi levým a prostředním zobrazením, klávesa Y zapne pravé zobrazení.

6.5.2 Velitelské jednotky a odkaz na velení

Pokud vyberete velitelství, zvýrazní se tím podřízené jednotky (21.11) a také se čárami na mapě zobrazí odkazy na velení. Čára spojující podřízené bojové jednotky je zobrazena modře, čáry propodřízená velitelství jsou tyrkysové a pro vyšší velitelství oranžově.





Kromě toho si můžete zobrazit systém velení pomocí možností pro zobrazení účinnosti rozkazů a kvality rozkazů (36.5), které poskytnou přibližný pohled na účinnost vašich OOB a uspořádání příkazů.

6.5.3 Režimy jednotek

Pokud je vybrána tato možnost, bude na mapě indikován stav a režim jednotek. Izolované jednotky budou ohraničeny červeně, jednotky v režimu Refit (26.3) budou ohraničeny modře, jednotky pro stažení (27.4) oranžově, rezervní jednotky (23.7) fialově a statické jednotky (21.8) bíle. Zelená se používá k označení nově příchozí jednotky.

6.5.4 Informace, zobrazené na boxu bojové jednotky

Výběr hexu s přítomnými jednotkami zobrazí v pravé části obrazovky hry lištu jednotek. Lišta jednotek obsahuje samostatné pole jednotek pro každou jednotku v daném hexu.



Pokud je jednotka aktuálně vybrána, její lišta jednotky bude mít žlutý obrys (takže na obrázku je aktuálně vybrána pěší divize a velitelství sboru ne).

Lišta jednotky poskytuje řadu informací. Je rozdělena na horní polovinu (kde jsou podobné informace bez ohledu na typ jednotky) a spodní polovinu, kde se zobrazení podstatně změní v závislosti na typu jednotky.

Horní část

Název jednotky v horní části lišty: Výběrem této položky se zobrazí okno s podrobnostmi jednotky (37.3). Okno detailu jednotky lze také zobrazit kliknutím pravým tlačítkem na prázdnou část pole jednotky.

HHQ: Název velitelské jednotky, ke které je jednotka připojena, a informace o rozsahu velení ve formátu (x/xx), kde první číslo je rozsah v hexech jednotky z její velitelské jednotky a druhé číslo je rozsah v hexech, přes který příslušná velitelská jednotka může této jednotce poskytnout jednotky pozemní podpory (21.2.2).

Tento rozsah se liší podle efektivního dosahu velení. Ve skutečnosti může velitelství poskytovat podpůrné oddíly na mnohem delší vzdálenost, než může poskytovat buď účinné velení, nebo bojové podpůrné jednotky, které pomáhají v boji.

Výběrem názvu HQ vycentrujete mapu na vybranou velitelskou jednotku na ústředí a změníte vybranou jednotku pro toto velitelství.

Ve výše uvedeném příkladu je pěchotní divize vzdálená 0 hexů (z 5, pokud by měla být ve velitelství) od příslušného velitelství (ve skutečnosti je na stejném hexu se svým velitelstvím) a XXVI sbor je do 12 (z 15) hexů od velitelství 18. armády.

Grafika jednotky: Zobrazuje stejné informace jako na žetonu, tedy bojové a pohybové faktory. Stav pohybu je navíc v malém trojúhelníku, umístěném v pravém rohu žetonu jednotek. Pokud se jednotka nepřesunula, bude to **bílý trojúhelník s menším černým trojúhelníkem uvnitř**. Pokud se jednotka pohnula a stále jí zbývají body pohybu, bude zde pouze **bílý trojúhelník**. Pokud jednotka vyčerpala všechny své body pohybu, v pravém rohu nebude **nic**.

V levé horní části žetonu počítadla bude stejný soft faktor (6.5.11), zvolený pro všechny jednotky na mapě.

Spodní část

Zde uvedené informace se budou lišit podle typu jednotky. U pozemních bojových jednotek se zobrazují tyto informace:

Režim jednotky. Jednotky mohou být v režimu připravené (READY - výchozí nastavení), rezerva (RESERVE - 23.7), oprava (REFIT 26.3), nepřipraveném (UNREADY) nebo vyčerpané (DEPLETED). Nepřipravené a vyčerpané jednotky nastavené k opravě budou označeny jako Refit.

Pokud lze jednotku přepravit letecky (23.9) a aktuálně se nachází na hexu, který obsahuje leteckou základnu, zobrazí se možnost „cíl“. To hráči umožní nastavit pro následující tahy výsadkovou operaci.

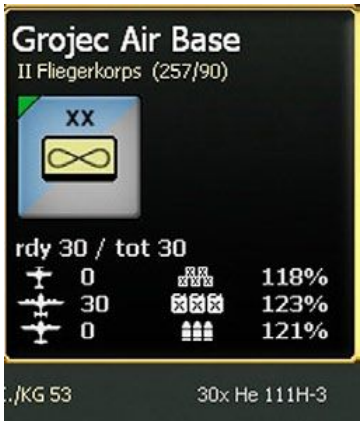
Tlačítko přepínání statického režimu (21.8): Pokud je jednotka ve statickém režimu, pod grafikou jednotky se zobrazí „STATIC“ a tlačítko režimu jednotky bude zobrazeno šedě. Pokud může být statická jednotka znovu aktivována, zobrazí se tlačítko 'REACTIVATE'. Pokud je jednotka způsobilá k přechodu na statický stav, zobrazí se tato možnost na jejím žetonu.

Pokud jednotka může vstoupit (nebo vytvořit) městské opevnění, bude to uvedeno na jejím žetonu (20.6).
Body strategického pohybu - SMP (22.4): Počet bodů strategického pohybu je zobrazen přímo pod žetonem za symbolem ~. Pokud se jednotka nepohybuje po železnici nebo po moři, zůstane na výchozích 200. Pokud se jednotka pohybuje normálně, SMP klesnou podle vzdálenosti pohybu. Pokud jednotka není přepravována letecky nebo po moři, budou nepoužité SMP použity k obnovení ztracených bodů bojové přípravy.
Body bojové přípravy - CPP (23.2): Body bojové přípravy aktuálně držené jednotkou (hodnota od 0 do 100) jsou zobrazeny za symbolem zkřížených mečů.

Na spodní levé straně se zobrazí počet mužů, děl a tanků v jednotce včetně všech přímo připojených podpůrných jednotek (SU).

V pravé dolní části se zobrazí část potřebných zásob, paliva a munice, které má jednotka aktuálně k dispozici.

6.5.5 Informace, zobrazené na liště letecké základny



I když jsou jednotky letecké základny na mapě umístěné napevno, v některých ohledech vypadají jako konkrétní bojová jednotka.

Vlevo nahoře se na jednotce základny zvolený soft faktor.

Ve spodní části lišty jsou zobrazeny tyto informace.

- připravená letadla/celkem letadel
- připravení noční stíhači, stíhači a stíhací bombardéry;
- připravené taktické a výškové bombardéry;
- připravená podpůrná letadla (průzkumná, transportní, hlídková a torpédová letadla).

Kromě toho bude mimo zobrazení jednotky seznam jednotlivých leteckých formací této letecké základny. Kliknutím na název některé z nich přejdete na podrobné informace o dané letecké jednotce.

Zobrazí se také letecké velitelství, které zodpovídá za odeslání podpůrných jednotek na leteckou základnu. To ukazuje, který letecký velitel má na této základně nejvíce letadel a bude se to lišit v závislosti na pohybu leteckých jednotek po mapě.

6.5.6 Informace zobrazené na liště jednotky pozemního velitelství (HQ)

Pozemní velitelství jsou velitelství sborů, armád, frontů, armádních skupin a nejvyšších velení, která slouží k organizaci vaší bojové sestavy (OOB).



.V horní části je název jednotky a velitelství, kterému podléhá. Čísla vedle vám řeknou, kolik hexů je toto velitelství vyšší úrovně vzdáleno (v tomto případě 5) a jak daleko může být a stále poskytovat některé velitelské funkce (v tomto případě 45).

Vpravo je obrázek velícího důstojníka. Když na něj najedete kurzorem, uvidíte průměrné velitelské skóre (15.3). Kliknutím na tento obrázek se dostanete na obrazovku velitele (37.7) a budete-li chtít, můžete ji použít ke změně velitele.

U těchto jednotek se zobrazují následující informace:

Priorita zásobování (25.8): Kliknutím na ni se otevře rozbalovací nabídka, které lze nastavit požadovanou hodnotu mezi 0 a 4.
Útočný režim (21.11.2): Bez ohledu na to, zda bylo velitelství nastaveno na útočný režim (zobrazuje se pouze u armád Osy nebo sovětských frontů), ovlivní všechna velitelství, která mu podléhají.

Body strategického pohybu - SMP (22.4): Počet bodů strategického pohybu je zobrazen přímo pod pultem za symbolem ~.
Velitelská zpráva (Com Report): Kliknutím na ni se dostanete do sekce velitelské zprávy, která podrobně popisuje všechny jednotky, podřízené tomuto konkrétnímu velitelství.

Na spodní levé straně se zobrazí počet mužů, děl a tanků v jednotce. Všimněte si, že to bude zahrnovat všechny podpůrné jednotky, přímo připojené k velitelství.

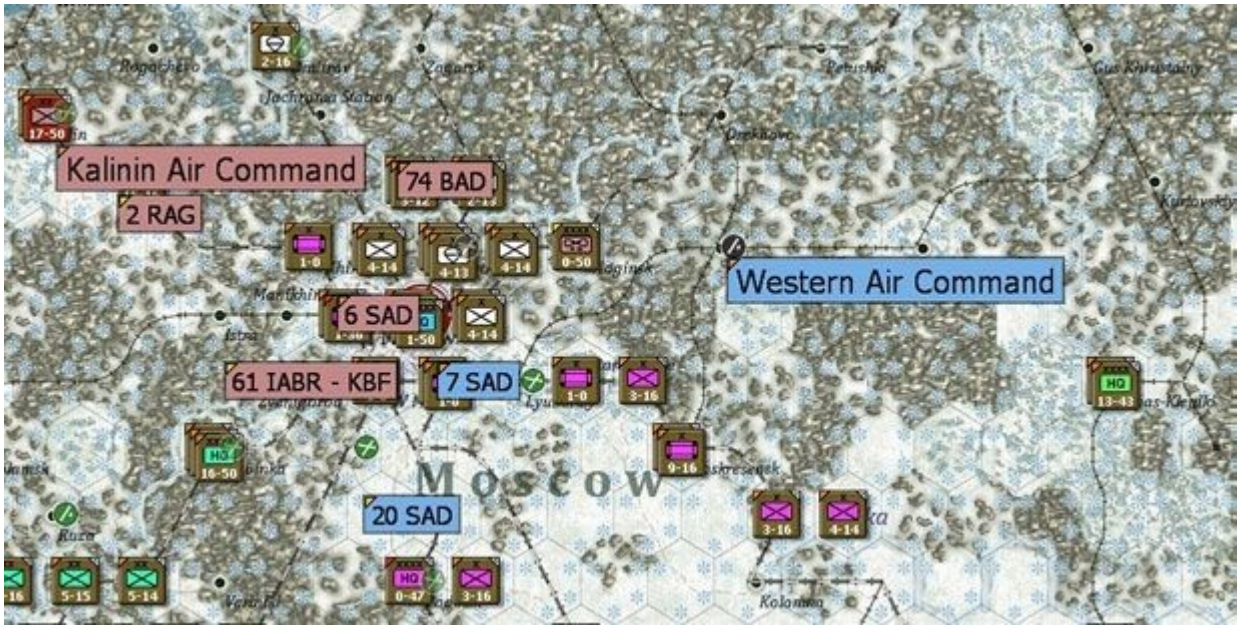
V pravé dolní části se vedle symbolu tanku zobrazí velitelské body ve tvaru použité velitelské body: velitelská kapacita (21.11.6) a aktuální podíl zásob (včetně munice) a paliva pro všechny jednotky pod velením tohoto velitelství (to se může změnit, pokud se jednotky pohybují nebo bojují během své pozemní fáze).

6.5.7 Informace zobrazené na krabicích jednotky Air HQ



U jednotek leteckého velení (HQ) jsou určité malé rozdíly. Na obrazovku s leteckou doktrínou (17.4.3) pro toto velitelství je možné se dostat z karty jednotky, která nahrazuje jak indikátor útoku, tak kartu velitele na pozemních velitelstvích. Jinak jsou informace podobné informacím zobrazeným pro pozemní velitelství.

Pokud je zvolen filtr zobrazit AOG (a to se provede automaticky během fáze leteckého plánování), pak se na herní mapě objeví informace o širším rozložení vašeho letectva.



Úplné informace o těchto možnostech jsou uvedeny v sekci 16.3, která popisuje použití systému AOG ke správě vašeho letectva.

6.5.8 Informace, zobrazené na liště námořních velitelství



U námořních velitelství také existují malé rozdíly. V pravé dolní části je tlačítko TARGET, které vám umožňuje zacílit obojživelnou invazi v dalším tahu (pokud je velitelství právě v přístavu). Níže je míra škod, způsobených námořními jednotkami tohoto velitelství (rozsah 0 -100).

Tlačítko TARGET se používá k nastavení hexu obojživelné invaze pro velitelskou jednotku obojživelníků a její bojové jednotky. Po výběru cíle se změní tak, aby zobrazovaly souřadnice aktuálního hexu cíle. Přidá se text pro zobrazení aktuálního počtu bodů přípravy (P). Dalším stisknutím lze cíl změnit.

Tlačítko invaze se zobrazí, jakmile má obojživelná jednotka HQ minimálně požadovaných 50 bodů přípravy.

Výběrem invaze přejdete mapu do režimu F4.

6.5.9 Informace, zobrazené na liště velitelství (HQ) pro železniční opravárenské jednotky



U velitelství železničních opravárenských jednotek opět existují malé rozdíly. Pod žetonem najdete hodnoty RRC a RRV.

Opravná železniční kapacita - Rail Repair Capacity (RRC) je měřítkem zbývající kapacity na opravu kolejí, kterou jednotka ještě má. Pokud chcete opravit železniční hex, klikněte na toto číslo a hex bude v dalším kole opraven. Ve fázi leteckého plánování se hodnota RRC zobrazí jako ' -'.

Hodnota železniční opravy - Rail Repair Value (RRV) je trvalejším měřítkem vnitřní úrovně technických schopností jednotky.

6.5.10 Výběr jednotek z více hexů



Když v rámci přípravy na útok (23.4.3) vyberete jednotky ve více hexech, pak se na pravé straně zobrazí úplný seznam všech vybraných jednotek. V tomto případě se u každé jednotky zobrazí malé pole se seznamem bojové hodnoty (CV) jednotky a bodů pohybu (MP).

Pokud výběr obsahuje jakékoli nebojové jednotky, ikona žetonu jednotek na levé straně se nezobrazí.

Kteroukoli z vybraných jednotek můžete vyřadit kliknutím levou myší na ikonu jednotky a tím bude odstraněna z útoku. Jednotku lze přidat také kliknutím levou myší.

6.5.11 Zobrazení soft faktorů



Toto tlačítko, které se nachází zcela vpravo ve třetím řádku panelů nástrojů na kartě nabídky (6.2.3), umožňuje zobrazení jednoho ze sedmi různých faktorů v levém rohu žetonů jednotek. Pokud je tlačítko soft faktorů stisknuto, zobrazí se rozevírací seznam možností podle obrázku:

Horní tlačítko bude znamenat, že není vybrána žádná možnost zobrazení. Ostatní možnosti jsou v pořadí:

SOFT FACTOR SUMMARY		COLOR CODE				
Symbol	Soft Factor	Bright Green	Dark Green	Yellow	Orange	Red
	Morale	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Experience	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Supplies	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Fuel	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Ammo	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Number of Support Units attached to a Combat Unit	0	Not used	1	2	3
	Number of Support Units attached to a HQ Unit	0	1-6	7-12	13-18	19+
	Supply Priority	4	3	2	1	0
	Combat Preparation	100%	75-99%	50-74%	25-49%	<25%
	Fatigue	<25%	25-49%	50-74%	75-99%	100%

6.6 Změna módů mapy a jejich vliv na zobrazení

Jak je uvedeno výše, změna zobrazení mapy změní dostupné informace, ale může také změnit akce, které budete mít k dispozici, nebo způsob, jakým k nim dochází.

6.6.1 Zobrazit bitvy (Show Battles)

Pokud je zvolen tento režim, nelze provádět žádné další akce, dokud toto zobrazení nezrušíte
.

6.6.2 Zobrazit poškození železnice (Show Rail Damage)

Pokud je zvolen tento režim, pak je rutina sledování pohybu (zobrazení nákladů na pohyb po zvolené dráze pohybu) deaktivována. Jednotky se budou stále přesouvat do vybraného cíle (pokud ho mohou dosáhnout) a jednoduše se v něm objeví, bez ohledu na to, zda máte vybranou možnost zobrazit pohyb (Show Move - 36.17.1) nebo ne.

6.7 Změna žetonu

Pokud opakovaně kliknete levou myší na štos jednotek, změní se ta, která je zobrazena v horní části zásobníku. Přidržení klávesy Shift a kliknutím levou myší vyberete všechny jednotky. Jednotky v hexu lze také vybrat a zrušit jejich výběr, jak je uvedeno v 6.5.1.

6.8 Interpretace informací v oblasti hlavní mapy

Výše uvedené sekce identifikovaly různé způsoby, jak můžete změnit informace na mapě (včetně těch, které jsou zobrazeny na žetonech). Další kapitoly v příručce poskytnou podrobná vysvětlení problémů, jako je logistika (kapitoly 25–28), takže cílem této sekce je umožnit vám interpretovat to, co vidíte, když používáte různé možnosti zobrazení.

6.8.1 Úroveň zoomu

Zvolená úroveň zoomu ovlivní, jak velkou část mapy je možné vidět a jaké informacíe se zobrazují na žetonech jednotek na mapě.

Na úrovní zoomu 1 a 2 (největší a velký) lze pomocí klávesy Y zobrazit na žetonech různé informace (útok-pohyb, útok-obrana nebo název jednotky). Na úrovni zoomu 3 je vidět pouze typ jednotky a na úrovních zoomu 4 a 5 (malý a nejmenší) se informace nezobrazují (uvidíte jen to, že je jednotka na mapě).

Soft faktory a stav pohybu lze zobrazit v úrovních zoomu 1 až 3, typ a velikost jednotky v úrovních zoomu 1 až 4. Na úrovni zoomu 5 se zobrazí barva jednotky.

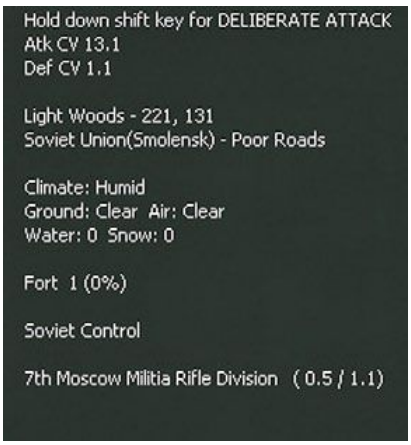
Při zoomu úrovně 5 se nebudou zobrazovat ani železniční tratě. Střed displeje bude vždy určen umístěním kurzoru.

6.8.2 Informace související s bojem



Pomocí vyskakovacího okna lze přistupovat ke dvěma různým typům informací, souvisejících s bojem. Pokud je nastavena záložka F11 (zobrazit bitevní místa), zobrazí se na mapě příslušná sada bitev (kapitoly 19 a 23). Po najetí kurzorem nad jednu z nich zjistíte, kdo a s kolika muži, děly a tanky zaútočil a také veškerou leteckou aktivitu. Stejné informace se pak zobrazí pro obránce.

Pod nimi budou ztráty a pak výsledek. Pokud došlo k více než jedné bitvě, lze pomocí tohoto vyskakovacího okna vidět pouze první z nich, ale kolik bitev se odehrálo uvidíte v horní části vyskakovací obrazovky. Druhý je jako prediktor, když plánujete pozemní útok.



Když je vybrána alespoň jedna přátelská bojová jednotka a najedete kurzorem na na nepřátelskou jednotku, na kterou mohou spřátelené bojové jednotky zaútočit, se zobrazí ikona bitvy (rychlá nebo promyšlená), do vyskakovacího okna se přidá následující text:

Útočník CV: 45.1
Obránce CV: 23.2

Prediktor vám poskytne upravené hodnoty CV jednotek, které zohledňují všechny známé faktory (terén, opevnění, modifikátory, počasí atd.) kromě hodnot velitele. Pokud je zapnuta válečná mlha (FOW), tato hodnota se pro nepřítele zamlžuje. Vzhledem k tomu, že bojové hodnoty

(CV) rychlého útoku jsou x1/2, projeví se to v součtu, pokud se zobrazuje rychlý útok (při promyšleném útoku není držena klávesa Shift).

Hlavní výhodou je, že když se ví, na který hex se útočí, lze všechny modifikátory správně aplikovat na základě terénu a počasí cílového hexu.

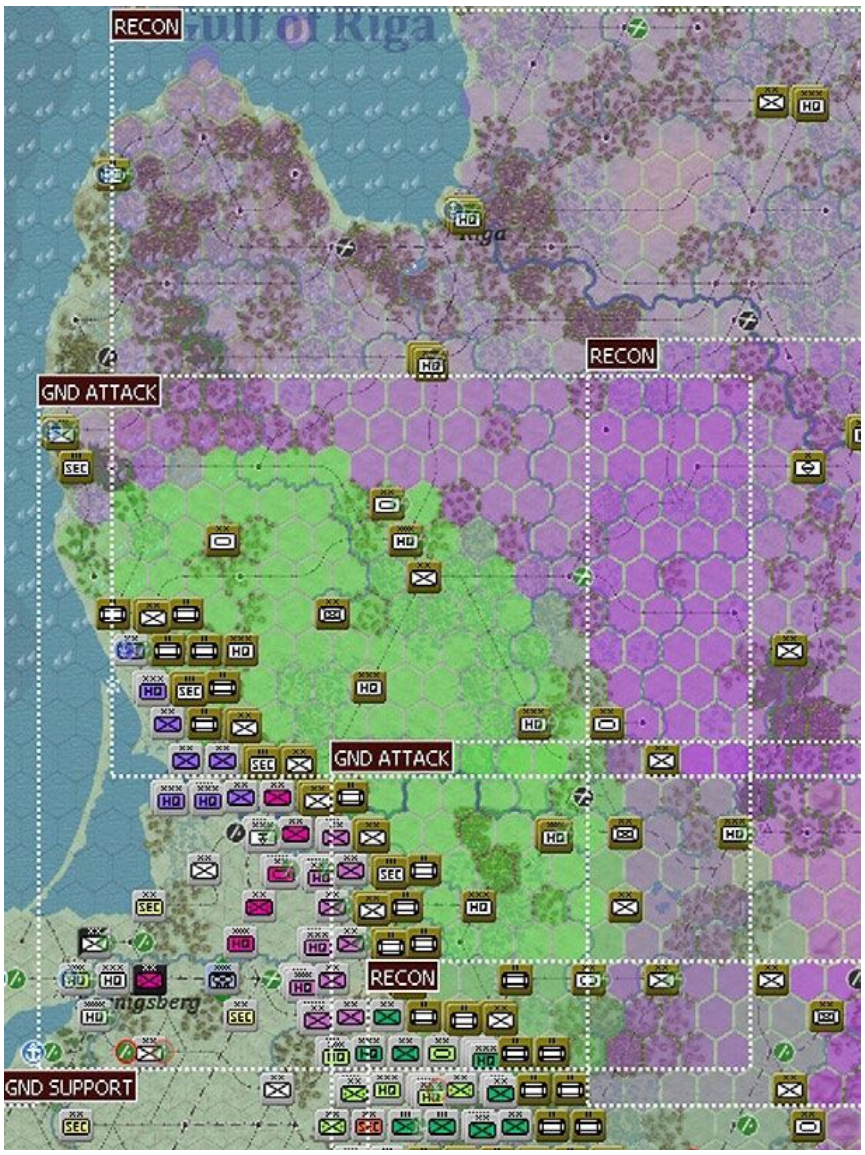


Poznámka: Prediktor je důležitý nástroj. Je to jediný způsob, kterým zjistíte, jak budou bojové hodnoty jednotky ovlivněny terénem v hexu, na který útočí.

6.8.3 Zobrazení leteckých rozkazů na mapě

Pokud je vybraná tato možnost, zobrazí se na mapě buď všechny letecké rozkazy, pokud je stisknuto tlačítko F1, nebo jen ty, které jsou relevantní pro typ letecké mise (pozemní podpora, pozemní útok, strategické bombardování, námořní zákaz, vzdušná převaha nebo průzkum).

Způsob zobrazení leteckých rozkazů bude záviset na typu mise, na tom, zda je mise aktuálně aktivní, a na tom, zda byli přiděleni doprovodní stíhači.



Na mapě leteckých rozkazů se mise pozemní podpory budou zobrazovat jako pole hexů obklopující velitelství, kterému byla přidělena pozemní podpora. Hex bude vybarven zeleně.

Ostatní mise se na mapě zobrazí jako pole o šířce jednoho nebo více hexů.

Pokud jsou přiděleni stíhači, oblast, které mohou poskytnout doprovod, bude vybarvena zeleně, oblasti mimo rozsah jejich doprovodu jsou fialové.

Pokud nejsou přiděleni žádní stíhači, bude pole fialové.

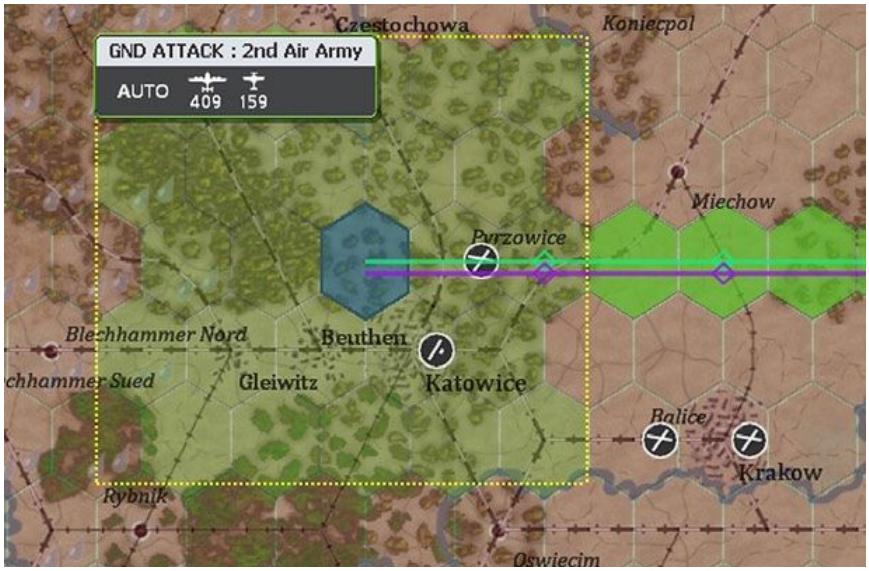
Pokud žádný z přiřazených bombardérů nemůže dosáhnout konkrétního hexu, pozadí se vrátí do aktuálního režimu mapy.

Pokud žádná z dostupných leteckých skupin nedosáhne žádného hexu z leteckých rozkazů (AD), bude mít toto pozadí načervenalý odstín.

Když kliknete na typ mise a letecký rozkaz (levý horní roh pole mise), budete mít také přístup k obrazovce leteckých rozkazů na pravé straně obrazovky.

Obrázek ukazuje některé z výchozích misí pro skupinu armád Sever v 1. kole. Všimněte si, že mise pozemní podpory je spojena s příslušným velitelstvím. U ostatních misí jsou zelené hexy všude tam, kam dosáhne přiřazený doprovod, a fialové, kam se dostanou pouze bombardéry nebo průzkumná letadla. Pokud zvýšíte úroveň zoomu na 3 nebo větší, pole souhrnu

mise (např. GND ATTACK) se rozbalí a zobrazí, které letecké velitelství ji má na starosti a kolik letadel jí bylo přiřazeno.



Při provádění mise jsou zelené čáry trasa, kterou letí doprovodní stíhači a fialové čáry jsou trasa, kterou letí bombardéry.

Pokud se letadla musí nejprve přesunout na dostupnou základnu, bude směr jejich letu zobrazen jako černá čára.

Zachycení stíhači budou zobrazeni zelenou čarou.

Aktivní a neaktivní letecké rozkazy

Pokud je letecký rozkaz neaktivní, okolní pole bude černé nebo bílé a oblast uvnitř pole zůstane bez barvy. Letecké rozkazy mohou být neaktivní, pokud se zaměřují na neplatnou oblast (například průzkum ve vašich vlastních kontrolovaných hexech), v jejich dosahu je nedostatečné množství letadel nebo se hráč pro toto kolo rozhodl pozastavit misi.

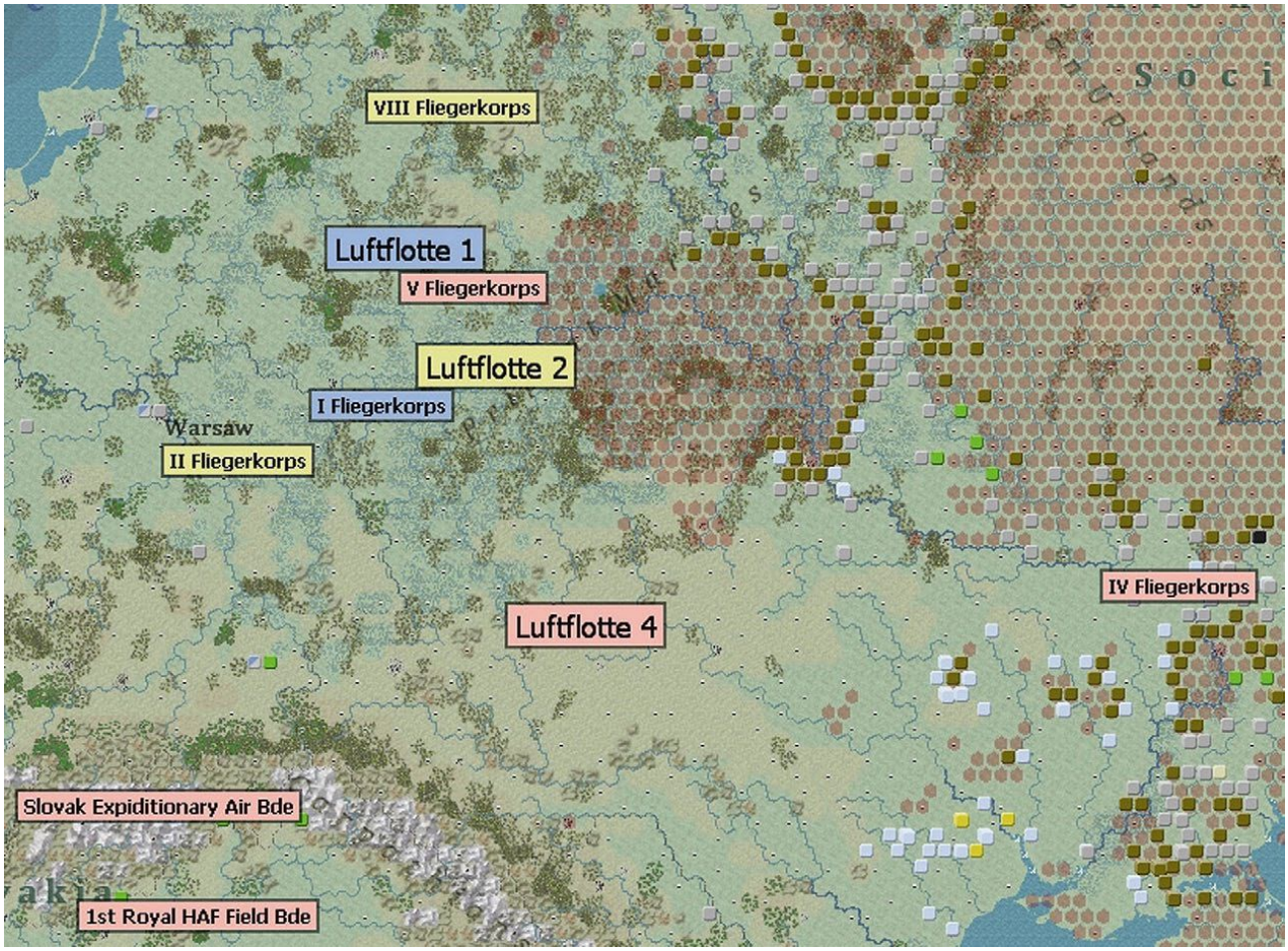
Přístup k dalším informacím o leteckých směrnicích

Když kliknete levou myší na text v levém horním rohu pole (typ mise a letecký rozkaz), dostanete se na obrazovku s podrobnostmi o vytvořených leteckých rokazech. To vám ukáže, jak jsou přidělovány letecké skupiny (viz sekce 17.4.2) a kolik letadel může dosáhnout cílového pole.

Informace o tom, jak tyto informace interpretovat a jak změnit složení vašich leteckých rozkazů jsou v kapitolách 17 a 18.

6.8.4 Zobrazení leteckých operačních skupin (AOG) na mapě

Ve výchozím nastavení herní mapa zobrazuje umístění leteckých operačních skupin během fáze leteckého plánování a tento režim mapy lze vybrat i během fáze pozemního pohybu (zde je užitečný, pokud ručně přesouváte své letecké jednotky (17.3.5)). Na mapě se vám zobrazí přibližné nasazení každé úrovně vzdušného velení.



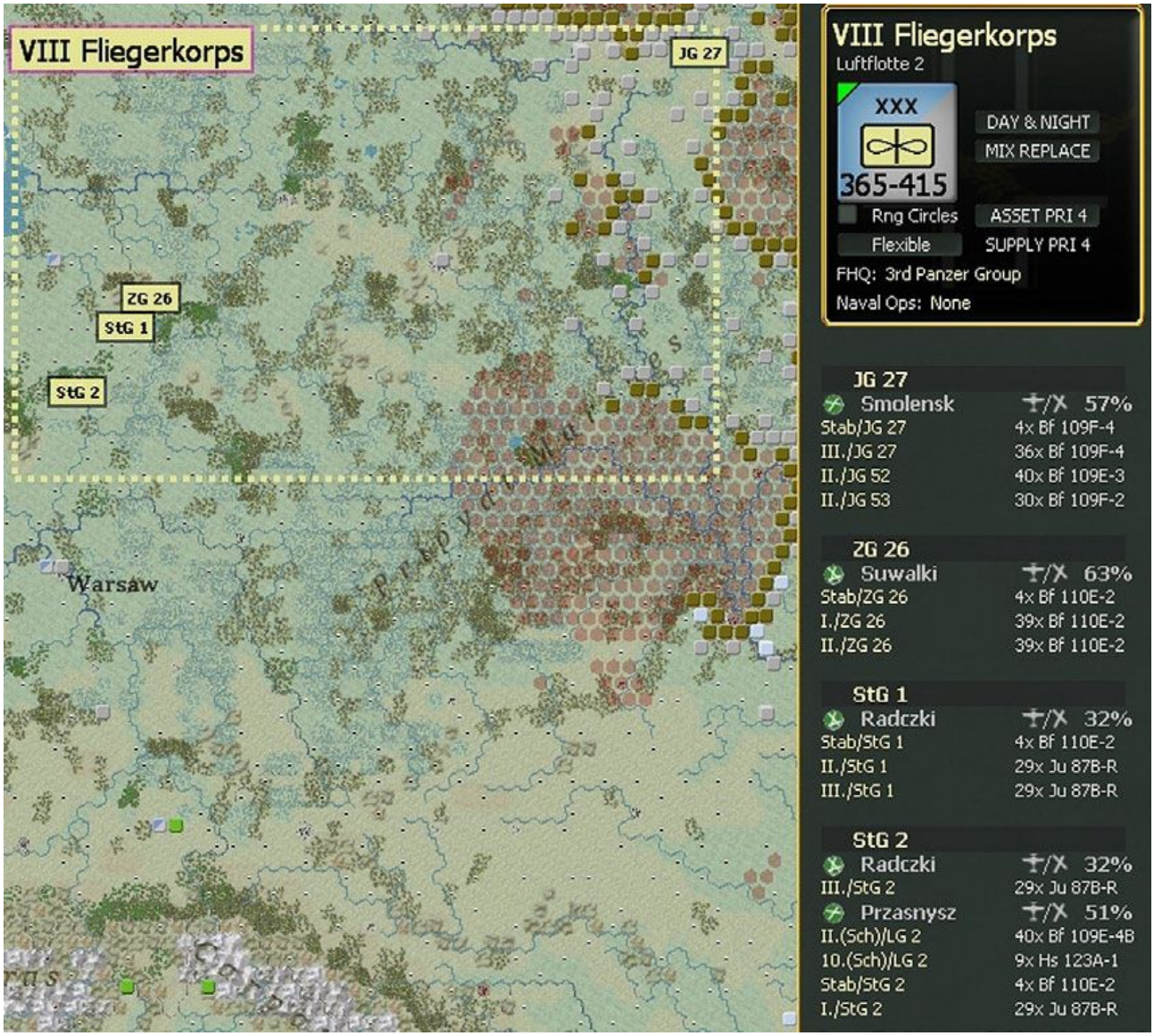
Mimo to jsou všechny AOG barevně odlišeny, aby ukázaly, které letecké velitelství je ovládá.

Výše uvedený příklad ukazuje Luftwaffe na konci srpna 1941 (tolik leteckých jednotek je kvůli nedostatku zásob hodně vzadu za frontou). Používají se 3 letecká velitelství nejvyšší úrovně (16.2):
Luftflotte 1, Luftflotte 2 a Luftflotte 3. Každé má jeden nebo více Flieger Korps a ty zase mají k dispozici letecké operační skupiny (16.3).

Umístění na mapě je uprostřed leteckých základen, používaných tímto velitelstvím (všimněte si, že jelikož je mapa oddálena, jednotlivé AOG se v tomto případě nezobrazují).

Kliknutím na libovolné letecké velitelství otevřete na pravé straně lištu podrobných leteckých rozkazů (37.16.4), která vám poskytnete více informací o leteckých základnách, použitých pro letecké jednotky, připojené k základně.

Na další straně jeobrázek, kde byl vybrán VIII FleigerKorps. Na mapě nyní vidíte, kde jsou založeny jeho AOG (opět se to zobrazuje uprostřed používaných leteckých základen). Na pravé straně se nyní zobrazuje lišta leteckého velitelství a je v ní seznam všech leteckých jednotek a leteckých základen, které používá. Všimněte si, že například StG 2 je dislokována na dvou leteckých základnách. Více informací o tom, jak tyto informace interpretovat a jak spravovat svá letecká aktiva, je v kapitolách 16-19.





Z hlediska hry toto rozložení odráží snahu zajistit, aby zásoby směřovaly do formací první linie. Pokročilá stíhací AOG poskytuje leteckou ochranu bojovým jednotkám a případným přesunům bombardérů. Pokud jsou potřebné bombardéry, bude trvat dlouho, než je vyvezou a připraví k boji na nových základnách.

6.8.5 Vybraný hex a barva ohraničení jednotek

Kromě výše uvedených informací se výběrem jednotky změní i informace, uvedené na mapě.

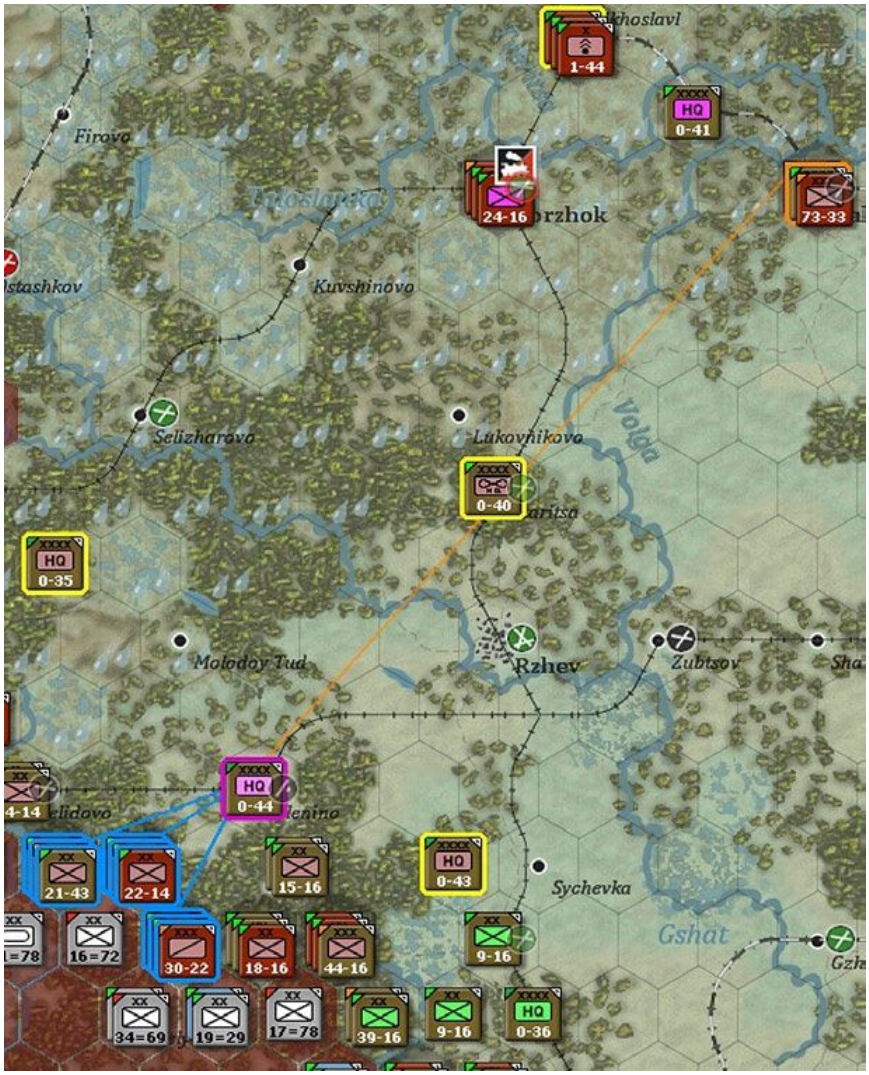
Výběr více než jedné jednotky

Fázující hráč při výběru hexu v jednom z pohybových režimů (F1-F4) s přítomnou jednotkou také vyberete tuto jednotku. Pokud je v hexu více než jedna jednotka, jedním kliknutím levou myší na štos vyberete pouze horní jednotku. Opakovaná kliknutí levo myší vyberou další jednotku na pravém panelu jednotek a přesunou ji na začátek štosu na mapě. Dvojklik levou myší na štos nebo mezerník vyberete všechny jednotky ve štosu.

Vztah mezi vybranými jednotkami a dalšími žetony:

Při výběru jednotek uvidíte, že se ostatní jednotky na mapě zvýrazní a jejich okolní ohraničení změní barvu. Políčko kolem vybraných jednotek se změní na fialové. Kromě toho ostatní jednotky v jiných hexech na mapě a nevybrané jednotky ve stejném hexu změní barvu ohraničení podle jejich vztahu k vybraným jednotkám:

Jednotka vyššího velitelství: oranžová
Stejné velitelství: žlutá - všechny tyto jednotky sdílejí stejné velitelství jako vybrané jednotky
Podřízené: modrá nebo červená - tyto jednotky jsou přímo připojeny k vybrané jednotce.



Pokud jsou jednotky blíž než 5 hexů od vybraného velitelství, zobrazí se s modrým ohraničením. Pokud jsou vzdáleny pět nebo více hexů, bude ohraničení červené.

Zde byla vybrána sovětská armáda. Všechny její podřízené jednotky jsou v dosahu velení (vyznačeny modře), ostatní velitelství ve stejném frontu jsou vyznačena žlutě (stejně jako jakékoli bojové jednotky, které jsou podřízeny přímo vrchnímu velitelství), vrchní velitelství je vyznačeno oranžově. Spojovací čáry odpovídají barvě obklopující příslušné jednotky a ukazují přímé vztahy velení.

Rozdělená bojová divize nebo sbor se zobrazí trochu jiným způsobem. Pokud je vybrána jedna část, všechny ostatní budou mít barvu ohraničení spíše modrou než žlutou, která je normálně spojena s peer jednotkami (i když se nyní hlásí na jiném velitelství).



Zde byl sovětský tankový sbor rozdělen a jeden prvek je nyní podřízen jinému velitelství. Všechny 3 brigády jsou však zvýrazněny modře, aby je bylo možné na mapě identifikovat jako pocházející ze stejné původní formace.

To je velmi užitečné při organizaci jednotek na mapě. Pokud však v bojové sestavě (OOB - Order of Battle) vyberete jednotky spojené s více velitelstvími (HQ) na různých úrovních, může být výsledné zobrazení velmi špatně čitelné.



Zde byly vybrány jednotky 2 samostatných sovětských armád (takže dvě armádní velitelství jsou zvýrazněna oranžově). Všechny bojové jednotky v těchto dvou armádách jsou však zobrazeny žlutě, protože mají spolu sdílejí jedno nebo druhé velitelství.

6.8.6 Trasa pohybu

Když vyberete jednotku, budou možné cesty pohybu zobrazeny světlejší barvou než zbytek mapy (pokud jste v předvolbách hry nastavili možnost Zobrazit cestu pohybu).

Na území ovládaném nepřítelem budou identifikované cesty přesné, ale nebudou úplné. V podstatě se můžete přesunout na jakýkoli zobrazený hex. Když budete pohybovat jednotkou a snižovat válečnou mlhu, mohou se objevit nové možnosti pohybu. Stejně tak se můžete ocitnout v sousedství dříve nezjištěné nepřátelské jednotky.

Všimněte si, že za určitých okolností můžete během kola přijít o body pohybu. To se s největší pravděpodobností stane, pokud opustíte hex s vysokou úrovní nepřátelského leteckého zákazu a v tomto případě možná nebudete schopni dosáhnout hexu, který byl zobrazen dříve ve fázi pohybu. Může se to také stát v prvním kole scénáře 1941, pokud projdete hranicí dělící akce v Bielorusku od akce na Ukrajině (11.2.2).

Možnosti přesunu jsou zobrazeny takto:

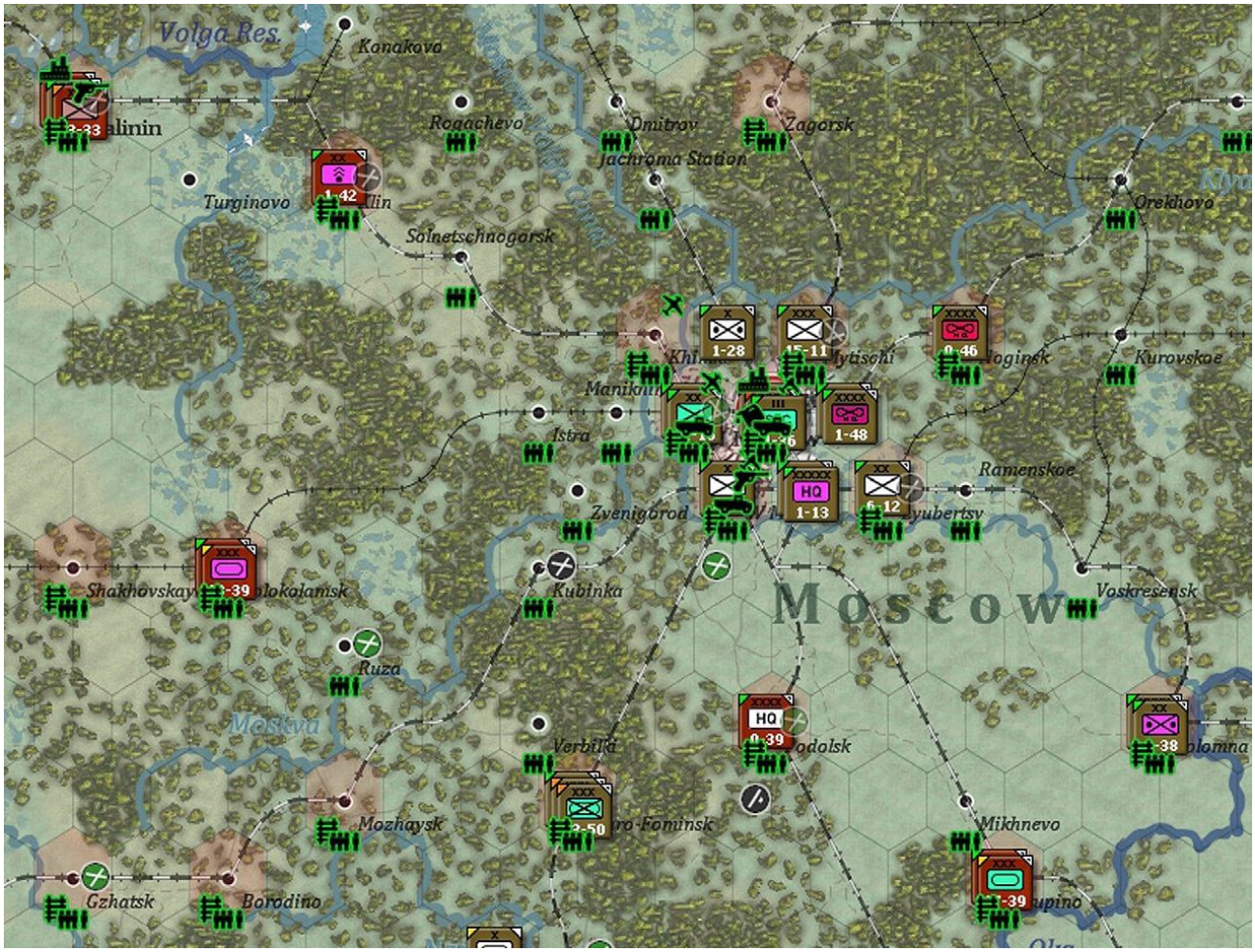
- žádné vybarvení - přátelský hex, do kterého lze přesunout.
- světle šedé - čekající přátelský hex, do kterého lze přesunout.
- světle červené - nepřátelský hex, do kterého lze přesunout.
- velmi tmavě šedé - přesun do tohoto hexu není možný.
- velmi tmavě červené - nepřátelský (nebo neprůchodný) hex, do kterého se nelze nemůže přesunout.



Na obrázku je pro jednotku zobrazená nejrychlejší trasa pohybu (v MP) a tmavě šedé hexy na západ od tohoto místa naznačují, že jednotka nemá dostatek MP k pohybu do této zóny.

6.8.7 Továrny

Pokud je vybrán tento režim, zobrazí se továrny, umístěné v přátelských hexech.



Obrázek ukazuje továrny v oblasti Moskvy. Po najetí kurzorem na některý hex se zeleným výrobním symbolem se zobrazí informace o tom, co se vyrábí a jak velká je příslušná továrna.

Pokud chcete více informací o továrnách, můžete se k nim dostat buď přes městský displej (37.13), nebo výběrem záložky Factory information (z karty INFO SCREENS). Další informace o tom, jak číst tyto karty, jsou v kapitole 28.

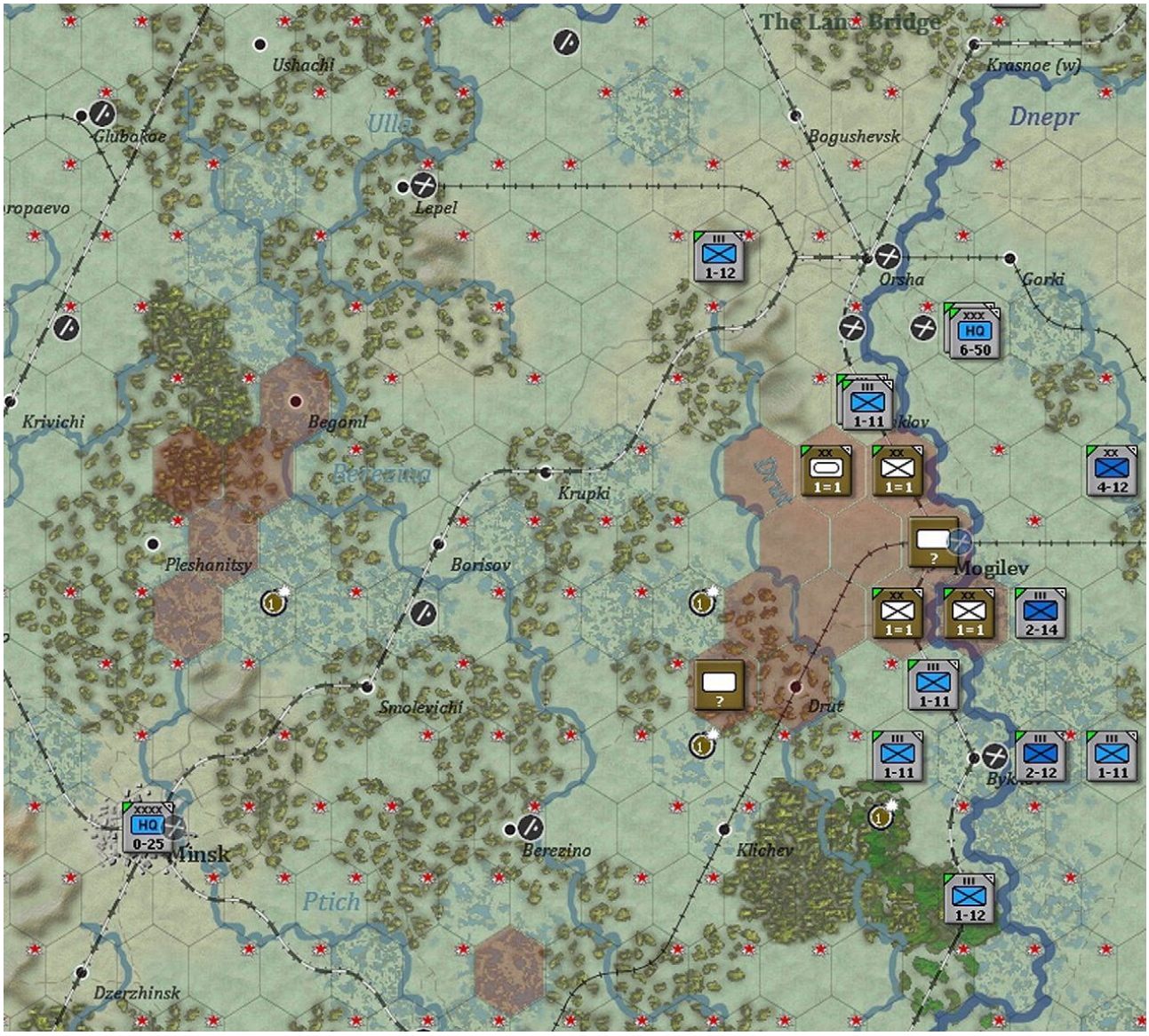
Symboly továrnen se na mapě také zobrazí v případě, že je aktivní rozkaz o strategickém bombardování (18.1.5). PopUp okno s informacemi poskytne údaje o typu, velikosti a poškození továren v hexu (podléhá válečné mlze).

6.8.8 Průzkum a zákaz

Zobrazení úrovně leteckého průzkumu: Je-li povoleno, nepřátelské hexy jsou vybarveny podle aktuálních hodnot taktického leteckého průzkumu. Čím větší je hodnota průzkumu, tím je odstín světlejší, přičemž odstíny se pohybují od velmi tmavých (žádná hodnota průzkumu) po jasné (velká hodnota průzkumu). V PopUp okně k hexu se navíc zobrazí číselné hodnoty leteckého průzkumu větší než nula. V tomto okně se také zobrazí hodnoty leteckého zákazu.

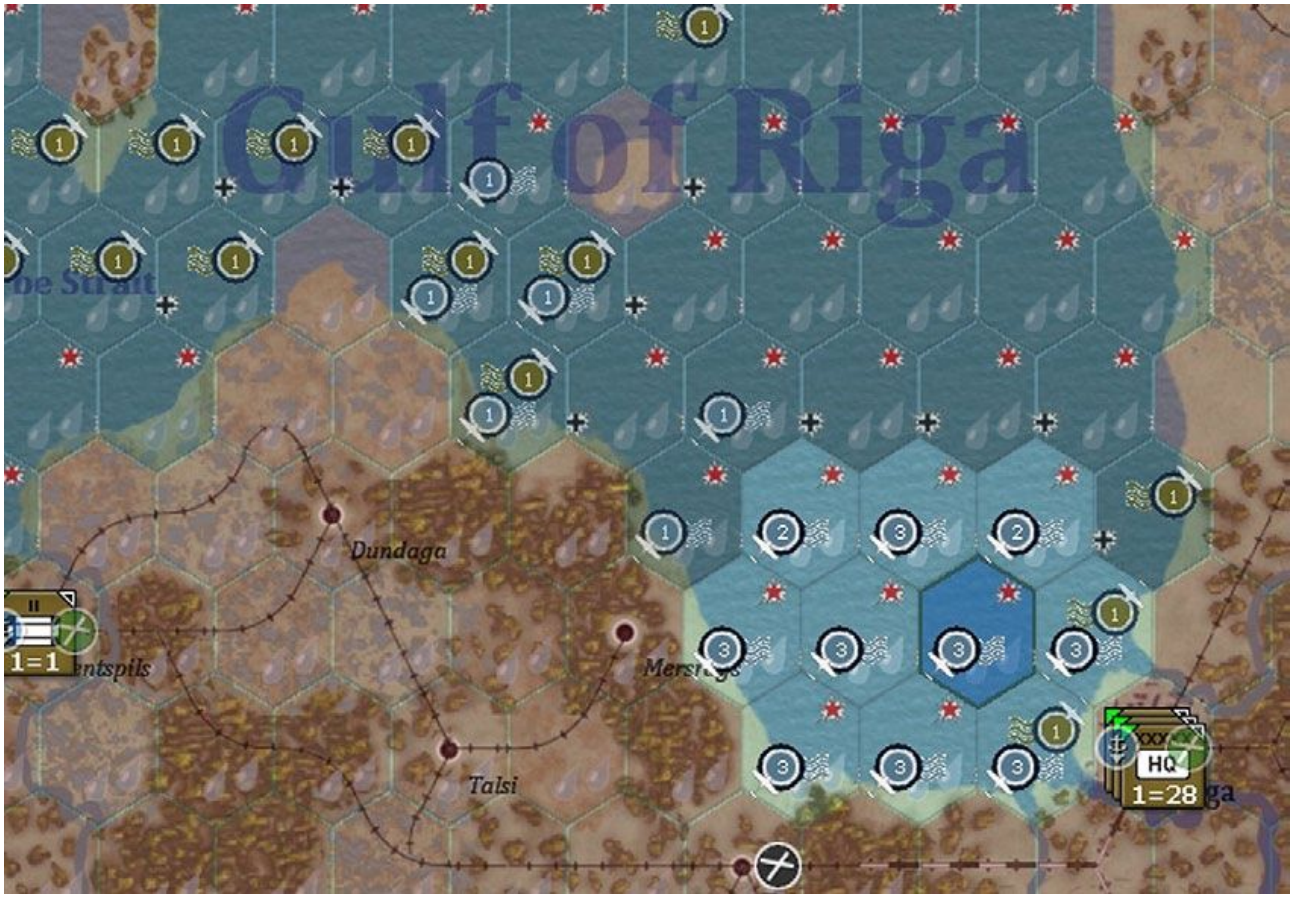
Zobrazení úrovně leteckého zákazu: Pokud je tato možnost povolena, bude v oblasti mapy zobrazen letecký zákaz pozemních hexů a letecký a námořní zákaz námořních hexů pomocí barevného kruhu s bílým letadlem, hnědého pro Sověty a šedého pro Osu.

Číslo v kruhu je hodnota zákazu dělená deseti a oříznutá, takže skutečná hodnota 39 bude zobrazena jako 3. Pro zákaz pozemního vzduchu se zobrazí pouze symbol fázujícího hráče a informace o zákazu nepřítele mohou být nepřesné.



Tato nízká úroveň zákazu je s největší pravděpodobností výsledkem sovětských partyzánských operací. Pokud jde o hru, hlavním efektem je znemožnit administrativní pohyb hráče Osy (22.2.1) v těchto hexech, což většinou zvýší potíže se zásobováním frontových formací a výcvikem čerstvých odpočatých rezerv. Obrázek ukazuje sovětský zákaz za německými liniemi v září 1941. Přímý vliv má pouze několik hexů (s indikátorem 1) (38.7.2), ale červené hvězdy naznačují, že existují další hexy s určitým zákazem (vyšším než 0, ale nižším než 1).

V případě leteckého a námořního zákazu se pro účely srovnání zobrazí symboly pro obě strany. Vyskakovací okno hexu zobrazí číselné hodnoty zákazu pro obě strany v pozemních i mořských hexech. Ovládání námořních hexů bude indikováno vybarvením nepřátelsky ovládaných hexů červeně, přátelsky ovládané hexy nebudou vybarveny a napadené hexy budou poněkud tmavší. Lze to využít ve spojení s fázovými režimy pohybu v námořním transportu (F3) nebo námořním obojživelném pohybu (F4) k určení hexů, kde bude námořní pohyb napaden (24.5).



Na obrázku je námořní zákaz kolem Rigy po německé letecké fázi na T1. Námořní letecké rozkazy jim umožnily převzít kontrolu nad hexy bezprostředně kolem Rigy (i když existuje také určitý sovětský zákaz, ale německá hodnota je +2).

6.8.9 Zobrazení mapy během provádění letecké fáze

Provádění letecké fáze bude na mapě zobrazeno v různých úrovních podrobností. Pokud nastavíte úroveň rozlišení boje na 1 nebo 0, nebudou se během této fáze zobrazovat žádné bitvy.

Kromě toho můžete nastavit určité typy misí tak, aby se nezobrazovaly jako bitvy bez ohledu na nastavenou úroveň boje (ve výchozím nastavení jsou všechny průzkumné mise nastaveny jako VYPNUTÉ) na obrazovce leteckých rozkazů (37.16.8). Změnou úrovně podrobnosti fáze provádění leteckých operací (37.16.7) se také změní zobrazení. Na vyšších úrovních uvidíte dráhy letu při provádění jednotlivých leteckých rozkazů a fáze poběží pomaleji Na nižších úrovních budou jedinou zobrazenou informací případné bitvy (pokud jste nastavili dostatečně vysoké bojové rozlišení).

Pokud chcete, aby se během této fáze zobrazila okna se zprávou o boji, musíte mít nastavené podrobností vyšší než None (a vydaný AD není nastaven na None) a úroveň zprávy o bojovém rozlišení alespoň 2. Úroveň podrobností provedení fáze ovlivní počet zpráv, které přijdou během řešení fáze .

Pomocí F12 (záložka místa bitvy), souhrnu provedení letecké fáze a informací ve zprávě o logistické události (36.9.3) můžete zkontrolovat všechny akce, které proběhly ve fázi provádění letetcké fáze.

6.9 Logistika

Mapu a podpůrné informační obrazovky lze použít k zobrazení velkého množství informací o logistickém systému ve WiTE2. Na mapě existují tři hlavní způsoby, jak ovlivnit, co se zobrazí:
- vyberte logistiku na kartě s informacemi o mapě (nebo stiskněte N)
- stiskněte klávesu 8 (k tomu musíte být ve fázi pozemního pohybu)

6.9.1 Karta Informace o logistikce

Pokud je vybrána, zobrazí se informace o vašich skladech a aktuálním využití železnice.

Sklady:
Hexy se sklady jsou v oblasti mapy označeny převráceným trojúhelníkem a bílým symbolem, označujícím typ skladu (25.7.1). Sklady typu 1 (nádraží) jsou označeny symbolem kolejí, sklady typu 2 (které budou dovážet zásoby přes námořní spojení) označuje symbol kotvy v modrém poli, sklady typu 3 (přístav, který může exportovat náklad) označuje kotva v bílém poli a sklady typu 4 (státní zdroj zásobování) označuje hvězda.



Na obrázku je většina sovětských skladů založena na železničních tratích (1),

Osipenko má přijímat nákladní dopravu (2) a Eysk zasílat nákladní dopravu (3).

Všimněte si, že pokud kliknete na hex přístavu, můžete přepínat mezi přijímáním a odesíláním nákladu pomocí horní části obrazovky hry.

Úrovně priority zásobování skladu (25,7) jsou označeny barevně odlišeným číslem uprostřed symbolu skladu.

světle zelená=4,
tmavě zelená=3,
žlutá=2,
oranžová=1
červená = 0

Úroveň priority skladu může být nastavena po otevření karty na levé straně horního řádku, nebo kliknutím pravou myší na hex. Na uvedeném příkladu lze Eysk změnit z priority 1 kliknutím na symbol skladu a výběrem nové úrovně priority z rozbalovací nabídky. Lze to také provést z obrazovky města nebo pomocí rozbalovací nabídky, vyvolanou pravou myší.

U každého skladu jsou zobrazeny stavové pruhy. Zelený pruh představuje množství přepravného nákladu, přijatého během logistické fáze, modrý je množství nákladu aktuálně uloženého v depu, červený pruh ukazuje množství nákladu, které bylo odesláno skladem v tomto kole, a černý pruh celkovou skladovací kapacita depa (25.7.2).

Každý segment pruhu představuje 10 000 tun nákladu, přičemž skladiště musí mít alespoň 100 tun, aby bylo možné zobrazit jednu jeho část. Pruhy zobrazí maximálně 20 segmentů, což je 200 tisíc tun, takže cokoli nad 200 tisíc tun se zobrazí stejnou výšku pruhu.

Využití železnice:

Hexy se železničními tratěmi jsou barevně odlišeny na základě počtu tun využití železnice, ale poskytují pouze přibližnou informaci o vlivu na body strategického pohybu v hexu. Přesné využití daného hexu lze zjistit umístěním kurzoru nad hex.



Nezapomeňte, že dvoukolejné železniční tratě mají kapacitu 30 000 tun na hex, zatímco jednokolejné mají kapacitu jen 12 000 tun.



Na obrázku je sovětská železniční síť v okolí Kurska, hojně využívána kvůli hromadění sil. Většina železničních tratí je zobrazena jako žlutá, některé jsou oranžové (což odráží zvláštní požadavky na zásobování velké letecké základny v Schigry.

Vyskakovací okno ukazuje využití konkrétního hexu).

Všimněte si, že to, co je zobrazeno, je zbytkové využití po logistické fázi. Tato hodnota odráží přetížení, ke kterému došlo a nebylo zcela odstraněno, takže ovlivní další logistickou fázi. Ve skutečnosti by reálné využití bylo vyšší než uvedených 10 209 tun.



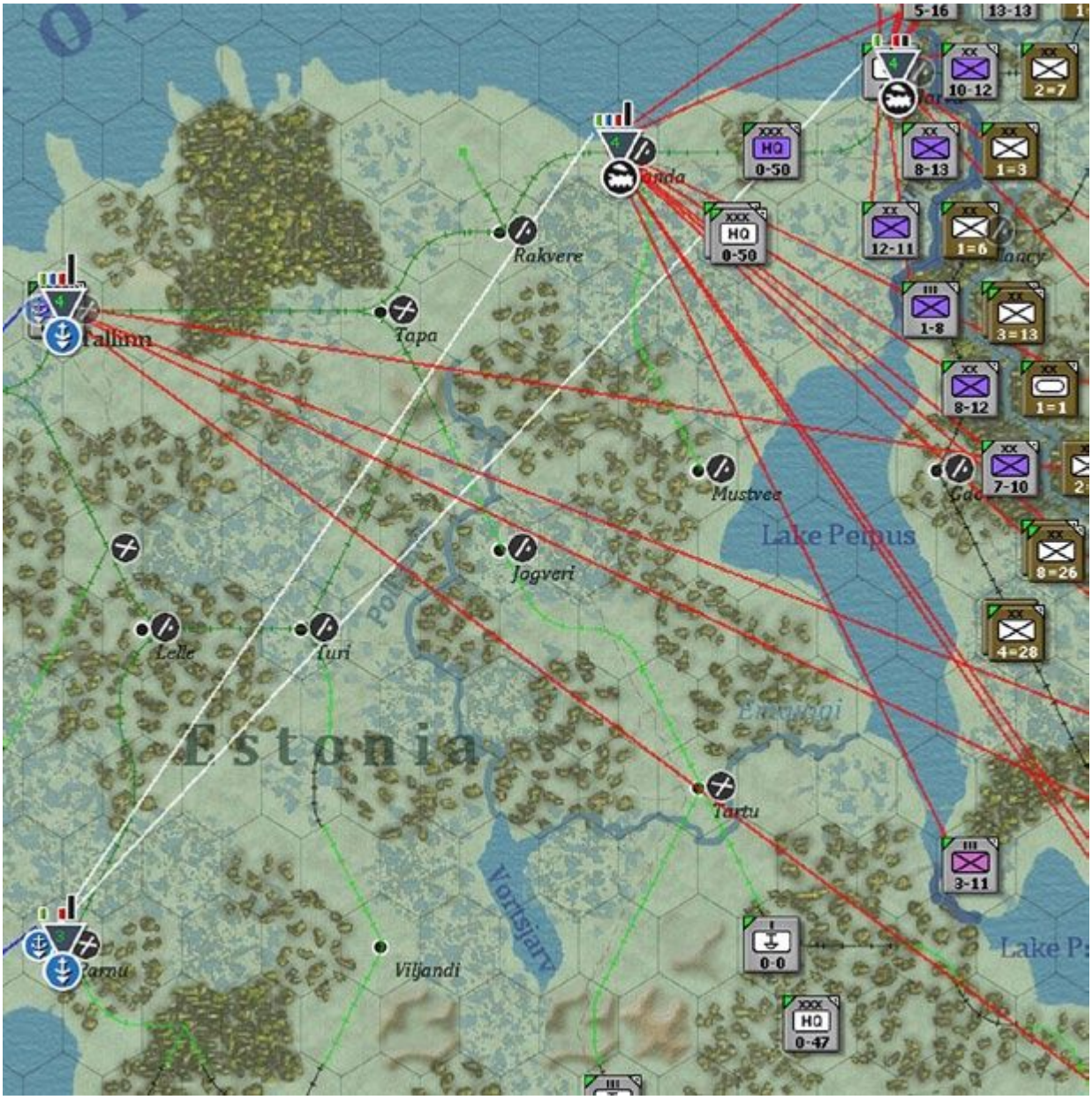
PopUp okno hexu: Pokud umístíte kurzor na sklad, zobrazí se vyskakovací okno se skutečnými číselnými hodnotami, použitými ke generování stavových pruhů v každém skladu. V závorkách vedle uloženého množství je také množství nákladu, které bylo uloženo na začátku logistické fáze. Vyskakovací okno také zobrazuje procento maximální kapacity pro hodnoty Přijato a Uloženo (na začátku logistické fáze) a kapacitu skladu.

Ve stejné oblasti je Kursk klíčovým skladem a pracuje blízko limitu své kapacity. Z informací také vyplývá, že náklad přijímá z Moskvy.

Nasazení sovětské železniční opravny (NKPS - je zobrazeno ve spodní části obrázku) je důležité, protože zvyšuje pravděpodobnost odeslání nákladu do Kurska víc, než kterékoli jiný místní sklad (25.7.9)

6.9.2 Zásobovací síť (klávesová zkratka '8')

Zobrazuje informace o zásobovacích trasách mezi jednotkami a sklady. Vazby mezi jednotkami a hlavním skladem, které zásobují jednotku, jsou zobrazeny pomocí červené čáry (jednotky však mohou čerpat zásoby z více než jednoho skladu). Vazby mezi sklady jsou zobrazeny jako bílé čáry (pokud jsou na souši) nebo modré (pokud jakákoli část cesty zahrnuje námořní dopravu).



Zobrazena je síť dodávek Osy v Estonsku. Talinin i Parnu přijímají nákladní dopravu po moři (modré čáry), Parnu může posílat náklad na Sondu a Narvu (bílá čára), protože oba mají vyšší prioritu než Parnu.

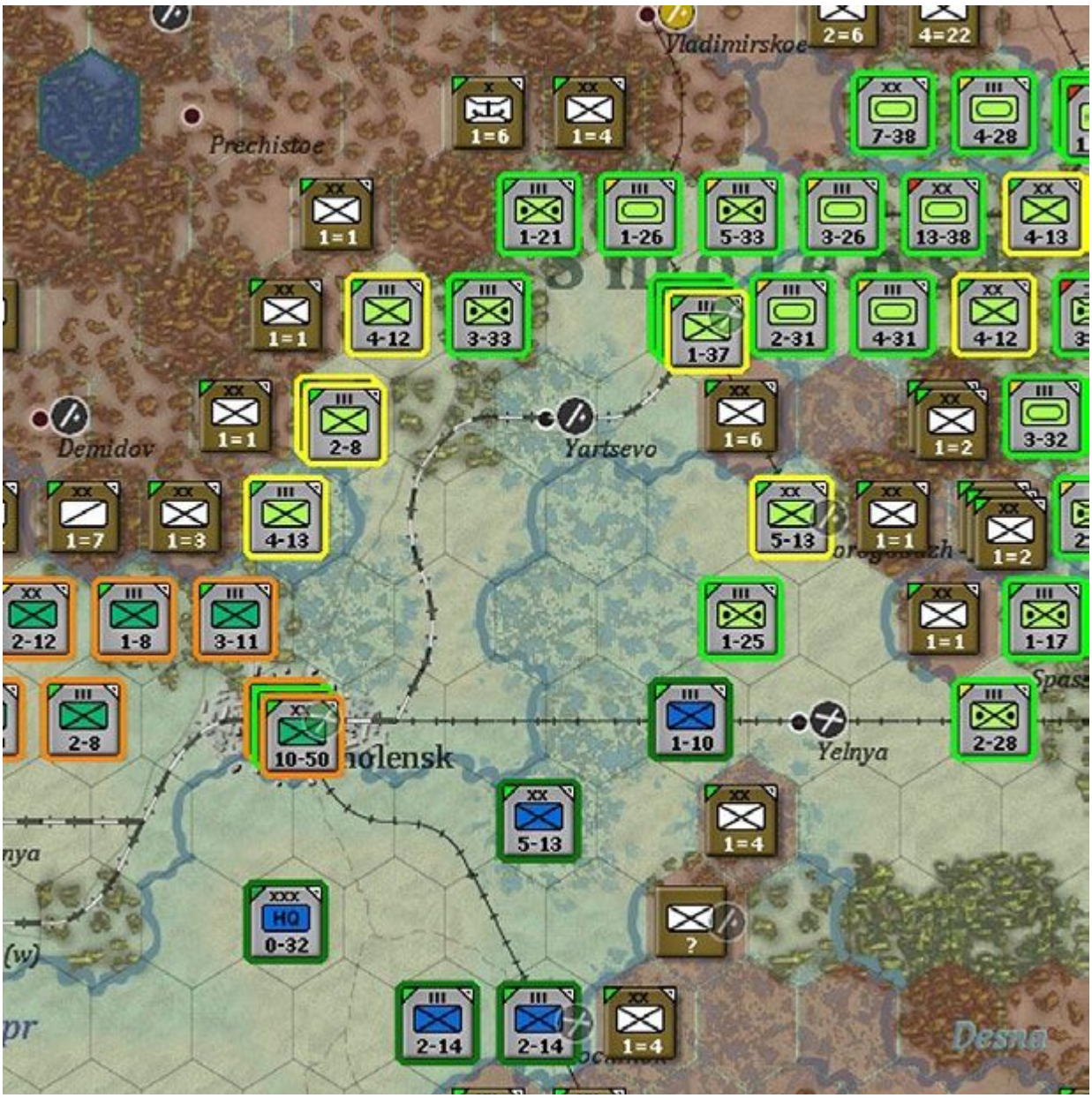


Z hlediska hry by mohlo být lepší snížit prioritu skladu v Talininu na úroveň 3. Pak by mohl posílat své zásoby do skladů s prioritou 4, blíže k první linii. Na druhou stranu nastavení na prioritu 4 znamená, že přitahuje většinu nákladu, přepravovaného po Baltském moři.

Talinin nemůže posílat náklad do jiného skladu (sklad priority 4 nemůže zásobovat jiný sklad), ale zásobuje řadu bojových formací Osy (červené čáry). Těmto konceptům se podrobněji věnuje sekce 25.7.

6.9.3 Zobrazení priority zásobování na mapě

Je přístupné z karty Map Information. Poskytuje přehled relativní priority zásobování bojových jednotek a velitelství.



Na tomto zobrazení mapy mají jednotky s oranžovým ohraničením prioritou 1, žluté prioritu 2, tmavě zelené prioritu 3 a světle zelené prioritu 4. Pokud by nějaké jednotky měly prioritu 0, byly by ohraničeny červeně.

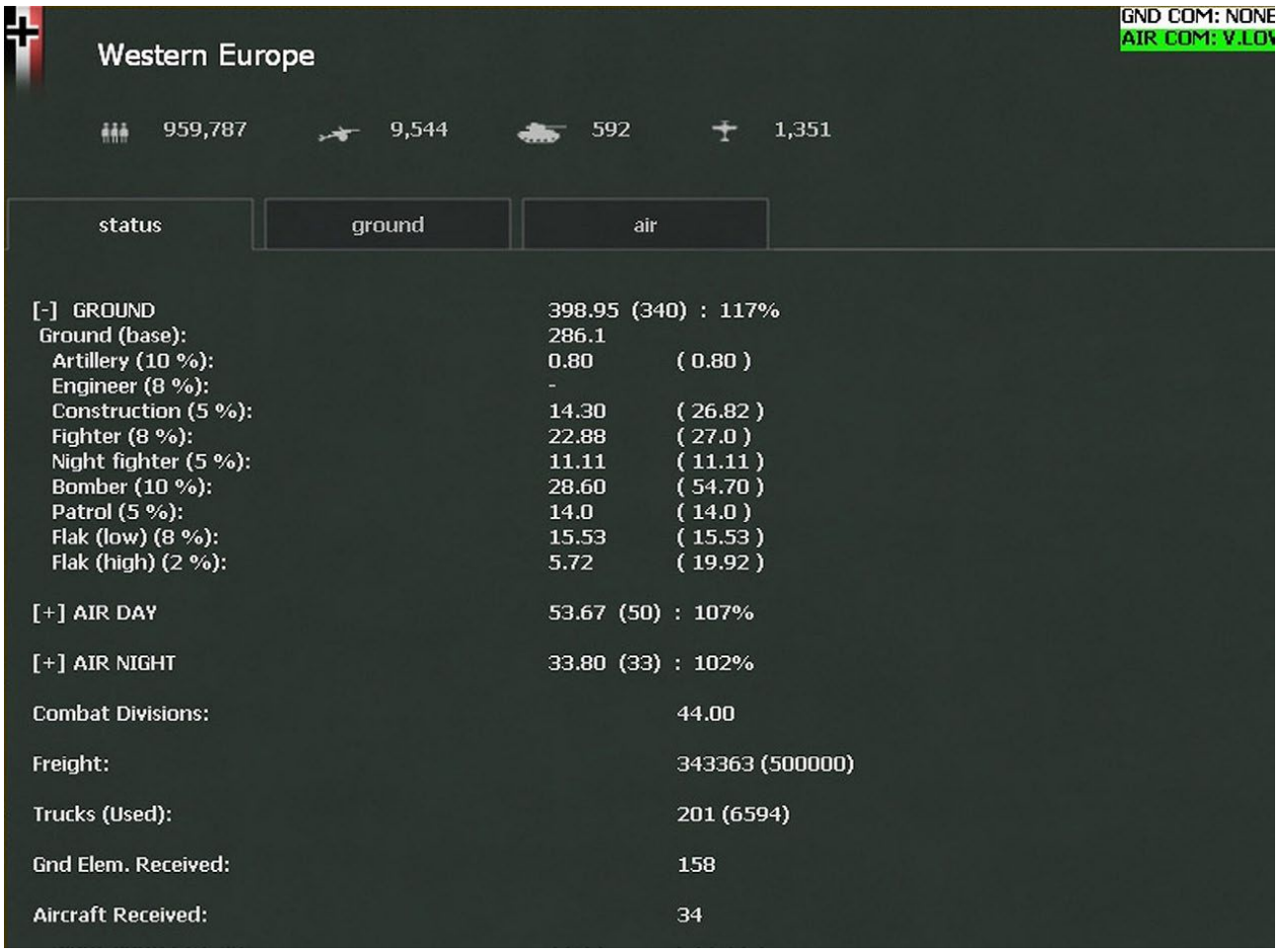
6.9.4 Další informace

Jestli chcete hlouběji porozumět toku zásob k vašim jednotkm, mohou vám následující informace poskytnout tyto sekundární obrazovky:
Karta Supply details s podrobnými informacemi o jednotce (37.3) ukazuje, jak se jednotka pokoušela v poslední logistické fázi získat přístup k zásobám a může vám poskytnout představu, proč je nedostala.
Logistický protokol (36.9) zobrazí informace jak o distribuci zásob, tak o výrobě.
Veliteksá zpráva má dvě obrazovky, které pro vás mohou být užitečné. Záložku '**Units**' (35.2.2) lze nastavit tak, aby zobrazovala buď aktuální úrovně zásobování jednotky, nebo množství zásob, které obdržela v posledním kole. Záložku '**Locations**' (35.7) lze nastavit tak, aby zobrazovala náklad uložený v každém skladu a rozmístění vašich nákladních vozidel.
Souhrnná tabulka kola (36.16) může poskytnout rychlý přehled o všech problémech se zásobami. Kliknutím na tlačítko „Supply Alerts“ zajistí, že všechny jednotky s méně než 75% potřebných zásob se zobrazí na mapě se žlutým ohraničením.

Interpretace těchto informací je složitá a taková úroveň detailů není pro hraní hry obvykle nutná. Podívejte se na kapitolu 25, kde najdete podrobnější výklad zobrazení. To vám umožní zajistit, aby vaše omezené zdroje byly přidělovány optimálním způsobem.

6.10 Boxy bojišť

WiTE2 používá řadu boxů bojišť(13.1), které odrážejí nasazení vojáků mimo hlavní oblast operací. Boxy se na mapě objeví, pokud použijete zkratku Ctrl-t (nebo kliknete pravou myší na libovolný hex). Obsahují tři záložky.



Stav (Status): Zobrazuje pozemní a vzdušné bojové hodnoty jednotek, aktuálně rozmístěných v daném boxu, počty stíhacích, bombardovacích a hlídkových letadel. Pokud kliknete na klávesu [+], zobrazí se úplný rozpis toho, jak je tato bojová hodnota (CV) sestavena.

- počet přidělených bojových divizí
- množství nákladu (freight), který byl přijat a v závorce potřebné množství
- počet nákladních aut, trvale nasazených do tohoto boxu a počet použitých aut k zásobování jednotek v tomto boxu
- množství pozemních prvků a letadel, které tento box obdržel jako náhrady

Druhá a třetí karta zobrazí více podrobností o pozemních a leteckých jednotkách v boxu. Množství podrobností pro každou jednotlivou zobrazenou jednotku bude záviset na úrovni přiblížení mapy.



Výše uvedený příklad je z největšího zoomu mapy. S jednotkami v boxech lze manipulovat jako s jednotkami na mapě. Kliknutím na jednotku se zobrazí záložka s podrobnostmi o jednotce, ale chybí informace související s velitelstvím.

K jednotkám v boxu můžete také přistupovat pomocí filtrů ve velitelské zprávě. Pokud je chcete poslat do jiného boxu nebo na hlavní mapu (13.3.4), bude obvykle nejlepší udělat to z tohoto okna..

6.11 Box pro přeskok

Nachází se v dolní levé části obrazovky (tato možnost je ve výchozím nastavení povolena, ale lze ji vypnout pomocí obrazovky předvoleb). Hlavní část tohoto displeje zobrazuje celou herní mapu a ukazuje umístění žetonů. Kliknutím na část se hráč dostane do daného sektoru.

Nahoře jsou písmena, která se budou lišit podle strany. Sovětský hráč uvidí N, T, E, R a hráč Osy W, N, Fi, R, G, Af, It, B.

Kliknutím na kterékoli z těchto písmen se dostanete do příslušného boxu bojiště (13.1). Každé písmeno má také barevně odlišený trojúhelník, který udává, zda jsou požadovaná aktiva v daném boxu, aby se předešlo sankcím.

Protože každý box má jiné požadavky na pozemní a letecké vybavení (13.3.2), tento indikátor bude ukazovat nejhorší stav (takže pokud je pozemní požadavek plně splněn, ale letecký požadavek je splněn pouze na 50%, ukáže se 50%).

Barvy lze interpretovat takto:

- světle zelená > 119,9
- tmavě zelená > 100 a <= 119,9
- žlutá > 80 a <= 100
- oranžová > 60 a <= 80
- červená <= 60

6.12 WITEpedia

WITEpedia (36.14) je přístupná přes vyskakovací informační okno, pokud kliknete pravým tlačítkem na mapu nebo z informačních karet v horní části obrazovky.

Poskytne vám krátkou zprávu o činnosti většiny bojových jednotek ve hře, velitelích a jiných tématech. Zpráva bude také obsahovat klikací odkaz na jiné webové zdroje, které pojednávají o konkrétním tématu.

7. MAPA A TERÉN

TYPE	TYPICAL IMAGE	NOTES
Clear		
City		
Urban		
Heavy Urban		
Light Woods		This image will vary according to the game season.
Heavy Woods		This image will vary according to the game season.
Rough		
Mountain		
Swamp		
Tundra		
Water hexes: Ocean/Sea/ Lake		No tactical movement, but strategic naval/amphibious movement and supply trace possible
Impassable Water hex		Can become passable if frozen or if the moving player owns both sides
Impassable hex		These are either in neutral countries (as shown) or allocated to one of the Theatre Boxes for game play purposes. In addition some parts of the map are out of bounds for certain nationalities (Axis Allied formations are mostly limited to the Ukraine).

Tato část pojednává o typech terénu a jak se určuje vlastnictví. Probere také vliv zón kontroly a štosování jednotek na pohyb.

Klíčové body:
- různé typy terénu ve hře a jejich vliv na pohyb a boj
- různé způsoby, kterými je modelována kontrola hexů, a jej vliv na hru
- různé typy zón kontroly a jejich vliv na hru

Mapa zobrazuje fyzické a politické rysy oblasti, kde se převážně odehrával německo-sovětský konflikt. Sahá od Sibiře po Atlantik a od Severního ledového oceánu po Saharu. Ne všechny tyto oblasti je možné hrát v kampaních a kratší scénáře se budou hrát v omezenějších oblastech.

Mapa obsahuje přírodní rysy, umělé stavby a železniční sítě, které jsou klíčové pro zásobování obou armád. K regulaci pohybu a boje se používá hexová mřížka, kterou lze vypnout pomocí klávesové zkratky Ctrl-G.

7.1 Oblast mapy

Každý hex na mapě představuje oblast o šířce 10 mil a je klasifikován jako jeden konkrétní typ terénu, ale v hexu nebo po jeho stranách mohou být další funkce.

Řeky a méně než plně hexová jezera lemují strany hexu a mohou zpomalovat nebo blokovat pohyb po příslušných stranách tohoto hexu.

Hexy mohou obsahovat města, ve kterých mohou být továrny, ale obvykle nemají žádný terénní účinek. Města poskytují značné obranné bonusy.

Hexy mohou být také definovány jako pobřežní, což ve městech umožňuje přítomnost přístavů a možnost námořního pohybu.

Železniční sítě jsou v hexech prezentovány železničními tratěmi, které slouží ke strategickému pohybu a zásobování.

Každý hex je odstupňován podle kvality silniční sítě, což má vliv na pohyb (38.6) a náklady na zásobování, zejména v omezeném terénu nebo v období špatného počasí.

7.2 Terén

Typy a funkce terénu na mapě mohou ovlivnit pohyb, boj a zásobování. Vliv na taktický a strategický pohyb viz sekce 22.3 a dopad na boj v sekci 23.5. Pohybové a bojové účinky jsou také shrnuty v příloze 38.6.

7.2.1 Typy terénních hexů

Každý hex na mapě je klasifikován jako jeden typ terénu. Pokud nemá hex nastavený specifický terén, je standardně považován za přehledný.

Veškerý terén kromě přehledného, písečného, pouštního, trajektového a vodního hexu je pro účely leteckého průzkumu považován za skrytý terén (18.1.6).

7.2.2 Vlastnosti terénu

Kromě typu terénu může hex obsahovat i další funkce. Některé jsou čistě politické, ale jiné mohou ovlivnit pohyb, boj a zásobování.

Pobřeží: Jakýkoli typ terénu ohraničující hexy oceánské a mořské vody. Pobřežní hexy mohou být použity pro námořní dopravu, pokud je v hexu umístěn přátelský přístav a může být cílem obojživelného vylodění (24.7).

Přístav: Nachází se v některých městech v pobřežních hexech. Přístavy generují námořní a obojživelnou přepravní tonáž a také námořní zákazy.



Trajekt: Speciální typ hexu mořské vody, který umožňuje pohyb mezi dvěma pevninskými hexy, oddělenými hexem trajektu. Na obrázku je Kerčská úžina mezi Krymskou a Krasnodarskou oblastí.



Železnice: Železniční tratě procházejí skrze hexy, přičemž nepoškozené a propojené železniční tratě tvoří železniční síť, která slouží k propojení obou stran zásobovací sítě.

Všimněte si, že železniční tratě jsou buď dvoukolejné, nebo jednokolejné (jednokolejné mají mnohem nižší kapacitu). V Melitopolu je dvoukolejná trať, hexy nad ním mají jednokolejné tratě.





Silnice: Každý hex má silniční síť od chudých po dobré. To lze vidět v orientačním hexadecimálním zobrazení s pomocí filtru zobrazení silniční sítě a s pomocí vyskakovacího okna hexu.

Na obrázku vlevo je normální mapa, zobrazující hexy s dobrými (1), průměrnými (2) a špatnými (3) silnicemi (všimněte si, že neexistuje žádné konkrétní mapové zobrazení pro špatné silnice). Vpravo je stejný výřez mapy, ale se zapnutým zobrazením silnice.



Obecně se doporučuje používat filtr zobrazení silnice zejména při plánování operací, protože několik dobrých silnic nabízí značné pohybové bonusy (především za špatného počasí).

Pojmenovaná místa: Některé hexy na mapě obsahují pojmenovaná místa. Většinou se jedná o města, ale také o hexy s leteckou základnou nebo skladem.

Hlavní město státu: Označuje hlavní město většiny států v oblasti mapy.



Hex s malou řekou na straně: Ovlivňuje náklady na pohybové body a boj (2 na obrázku vpravo)



Hex s velkou řekou na straně: Ovlivňuje náklady na pohybové body a boj (1 na obrázku vpravo).



Nepřekonatelné jezero nebo řeka: Blokuje pohyb, boj a zásobovací trasy (3 na obrázku vpravo).



Letecká základna (letiště): Zobrazuje v hexu přítomnost jednotky letecké základny. Symboly pro jednotky letecké základny na mapě odrážejí velikost letecké základny (1, 2 nebo 3). V závislosti na režimu mapy a přidělení leteckých jednotek se barva dané letecké základny může od této lišit (6.4.7).

Na obrázku vidíte i příklad hlavního města.

7.2.3 Neprostupný terén

Ve WiTE2 existují tři typy peprůchodného terénu.

Zóny vyloučení pozemních jednotek: Jednotky nemohou vstupovat do zón vyloučení pozemních jednotek. Tyto oblasti jsou zastoupeny dvěma způsoby. Většina z nich je spojena s různými boxy bojišť (jako většina Balkánu v červnu 1941), jiné jsou regiony na mapě, kde je ve vstupu zabráněno konkrétním jednotkám nebo národnostem.

Typické pro první typ jsou arktické a balkánské oblasti. Některé oblasti však v průběhu hry mění stav mezi tím, že jsou v boxu bojiště (13.3), nebo jsou na mapě. Mezi příklady patří většina Srbska, které bude možné hrát, jakmile do něj budou Sověti moci vstoupit, nebo části Německa, které budou odstraněny ze hry v roce 1945, aby odrážely konečné pokroky západních spojenců.

Dalším příkladem vyloučení na mapě jsou omezení, která některým spojeneckým silám podporujícím německou invazi do Sovětského svazu, brání ve vstupu do určitých hexů (14.2). Jednotky lze stáh-

nout o jeden hex do vyloučené zóny. Jakmile tam budou, budou během své logistické fáze automaticky přemístěni do blízkého přátelského města.
Neutrální (neprůchodný) terén: Žádná letecká, pozemní ani námořní jednotka se nesmí přesunout, ustoupit nebo prchnout do Španělska, Turecka, Andorry, Švýcarska, Švédska nebo Irska. Tyto oblasti jsou ve vyskakovacím okně hexu zobrazeny jako neutrální.
Neprůchodná řeka: Pokud jsou obě strany ovládány přátelsky, lze překročit nepřekonatelné řeky po straně hexu, přičemž platí stejné náklady, jako kdybyste překročili velkou zamrzlou řeku v hexu.

7.2.4 Města

Města jsou populačními centry a lokacemi pro továrny, přístavy a nádraží. Každý populační bod odpovídá 50 000 lidem (jako v roce 1941). Hustota zastavěné plochy v hexu je reprezentována označeními Heavy Urban, Urban, City nebo Town. Populace odráží jak obyvatelstvo v zastavěné části (pojmenované místo), tak v okolní krajině.

Tato pracovní síla je ve hře považována za tovární body pracovní síly a může být poškozena a opravena, jako u jakéhokoli jiného typu továrny.

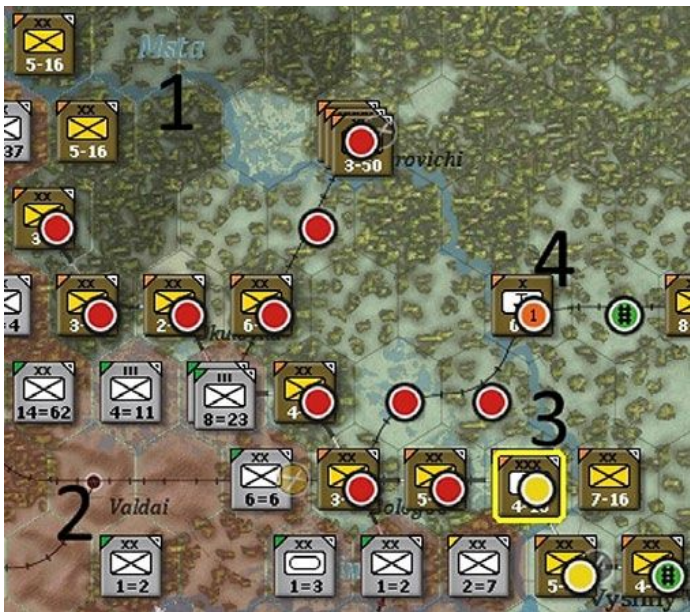
Pracovní síla, která je momentálně v hexu, se mohla změnit z původní populace na začátku scénáře 1941 kvůli boji, hladovění a migraci. Pracovní síla tedy představuje současný náborový potenciál města a jeho okolí a právě to generuje během hry náhradní vojáky.

7.2.5 Železnice

Ve WiTE2 jsou železnice rozděleny na dvoukolejné a jednokolejné tratě. Jednokolejné tratě mají pouze 40% kapacity dvoukolejných tratí. Pokud je povolen režim přesunu po železnici (F2), zobrazí se další informace o stavu železniční sítě.

Pro nepoškozenou železnici se používá tmavě zelená barva, pro poškozenou červená, a žlutý nebo oranžový (to se bude lišit podle toho, zda byl hex opraven podpůrnou jednotkou nebo hráčem řízenou opravnou jednotkou) pro koleje, procházející v aktuálním kole opravou. Železniční hexy, které mají v zeleném kruhu bílé tečky, jsou hexy, které byly převedeny, ale nejsou připojeny ke zbytku železniční sítě, případně jsou to železnice, které nelze použít pro strategický pohyb nebo zásobování, protože sousedí s nepřátelskými jednotkami.

Když je zvolen tento režim, jsou poskytovány také informace o širší železniční síti a možnostech opravy. Hexy vzdálenější než 10 hexů nebo 25 bodů pohybu (MP) od tratě jsou vybarveny světle šedou barvou, hexy vzdálené 25 hexů nebo 100 MP od tratě jsou vybarveny tmavě šedou barvou, nepřátelské hexy jsou vybarveny růžově a jednotky velitelství (HQ) pro opravy kolejí jsou ohraničeny žlutě.



Zde jsou zobrazeny hexy vzdálenější než 25 MP od nejbližšího funkčního železničního hexu (1), hexy, které jsou ovládané Osou (2) a sovětské opravné železniční jednotky (3). Kromě toho jsou červeně zobrazeny koleje, které nebyly opraveny, žlutě koleje, které byly v tomto kole opraveny buď sovětskou opravnou jednotkou NKPS (3), nebo oranžově koleje, opravené sovětskou podpůrnou jednotkou pro opravu kolejí (4) a nakonec koleje, které jsou plně funkční (zelené).

Oranžové a žluté hexy budou v dalším kole plně funkční (a budou zelené).

7.2.6 Silnice

Každý hex je klasifikován podle kvality silničního systému. Viz sekci 7.2.2; po vybrání možnosti zobrazení silnic je síť na mapě zřetelnější.

Za špatného počasí a v omezeném terénu (hory, husté lesy a písek) lepší silnice výrazně sníží náklady na pohyb a zásobování jednotek. Ovlivní také rychlost administrativního pohybu, pokud se jednotky pohybují v přátelsky kontrolovaných hexech (22.2.1), které nemají žádný nepřátelský zákaz.

7.2.7 Regiony



Kromě státních hranic je mapa rozdělena na několik regionů. Ty ovlivňují intenzitu partyzánského boje a slouží k vytváření událostí, které ovlivňují hru (13.5).

Do regionálního zobrazení se dostanete kliknutím pravou myší na libovolný hex, nebo z karty Map Information výběrem Map Regions (viz obrázek).

7.3 Ovládání hexů

7.3.1 Různé formy ovládání hexů



Pozemní hexy jsou buď přátelské (ovládané fázujícím hráčem), nepřátelské (ovládané nefázujícím hráčem) nebo čekající přátelské.

Čekající přátelské jsou hexy, které byly obsazeny během aktuálního tahu a změní vlastnictví na konci tahu fázujícího hráče. Všechny jednotky, které se přesouvají do nepřátelských a čekajících přátelských hexů, mají další pohybové náklady jak časové, tak způsobené jinými potížemi, spojenými s přesunem do nedávno obsazených oblastí.

Obrázek ukazuje přátelské (1), čekající přátelské (2) a nepřítelem ovládané (3) hexy z pohledu Osy.

Pozemní jednotky mohou vstoupit do hexů ovládaných nepřítelem pouze když je hex prázdný a nejsou v něm žádné nepřátelské bojové jednotky.

7.3.2 Vliv hexů ovládaných nepřítelem

Velitelské jednotky nesmějí vstupovat do nepřátelských hexů, ale mohou se přesouvat do čekajících přátelských hexů. To představuje nemožnost pohybu velitelských jednotek do oblastí, které během aktuálního tahu nebyly převzaty bojovými jednotkami.

Nepřátelsky ovládané hexy blokují zásobovací trasy, nasazení podpůrných jednotek z velitelství během boje a poskytování pozemních prvků podpůrných jednotek jednotkám z velitelství jednotek během logistické fáze.



Všimněte si, že nevyřešené hexy v boji neblokují možnost nastavení bojových jednotek 'rezervy' (23.7).

7.3.3 Konverze izolovaných hexů

Ovládání izolovaných hexů (23.14.1), které nejsou obsazeny spřátelenou jednotkou nebo nesousedí se spřátelenou bojovou jednotkou, mohou být během fází přátelské logistiky automaticky přepnuty ve prospěch druhé strany. K tomu dojde, když sousedí s nějakou nepřátelskou bojovou jednotkou nebo jsou do 2 hexů od nepřátelské divize nebo sboru. Letecké základny v těchto hexech budou zajaty a budou ovládnuty nepřáteli.

7.3.4 Obsazení jednotky letecké základny

Jednotky nepřátelské letecké základny v hexech, které se stanly nevyřešenými, nebo byly izolované a konvertovaly k přátelskému ovládání, jsou zajaty a stanou se pro obsazující stranu prázdnými jednotkami letecké základny (bez podpůrných jednotek).

Po obsazení letecké základny budou letadla s dostatečným počtem pilotů evakuována, pokud je v základně dostatečné množství paliva (takže všechna poškozená letadla budou ztracena).

V případě nedostatku paliva se sníží počet evakuovaných letadel. Evakuovaná letadla se zpočátku pokusí letět na nejbližší leteckou základnu, která je více než 5 hexů od zásobovaných nepřátelských

jednotek. Pokud tato kritéria nemohou splnit, odletí na jakoukoliv spřátelenou leteckou základnu. Obsazené jednotky letecké základny se automaticky resetují na prioritu zásobování 3.

7.3.5 Ovládání hexů trajektů

Hráči mohou přesouvat zásoby po hexech trajektů, pokud ovládají pozemní trajektový hex na obou stranách.

Pokud je to sporné, pak kontrolu nad hexem trajektu určuje hráč s kontrolou nad největším počtem hexů na souši sousedících s trajektem. Za tímto účelem se každý sousední přístav, který má čistou úroveň alespoň 1, považuje za další ovládaný hex. Pokud dojde k remíze, výhodu získá:

- strana s největší hodnotou zákazu v hexu.
- strana s největším počtem bodů bojové hodnoty (CV), sousedící s hexem.

Pokud je to i potom nerozhodné, získává kontrolu fázující hráč.

7.3.6 Ovládání hexů oceánu a mořské vody

Řízení hexů oceánské a mořské vody je určováno množstvím námořních zákazů, uvalených každou stranou na hex. Hodnoty námořního zákazu v mořských hexech jsou u Sovětů zobrazeny hnědě a u Osy šedě.

Námořní zákaz generují blízké přátelské kontrolované přístavy, rozmístění námořních velitelství a námořní zadržovací letecká mise (18.1.8).

Ovládání hexu oceánu nebo mořské vody je definováno tak, že má na mapě upravenou úroveň zákazu, jehož hodnota je o 2 větší než hodnota nepřítele. Zobrazené hodnoty na mapě jsou skutečnou hodnotou, číslem od 0 do 99, děleným 10 a poté ořiznutým. Skutečné hodnoty jsou zobrazeny ve vyskakovacím okně hexu, ale hodnoty zobrazené na mapě jsou oříznuté na desetinu hodnoty a právě tyto hodnoty se používají k určení ovládání námořní hexu.

Příklad: Sověti mají skutečnou hodnotu 32 (hodnota na mapě 3) a hráč Osy má skutečnou hodnotu 16 (hodnota na mapě 1). Protože hodnota Sovětů je 2 nebo více než hodnota Osy, Sověti mají kontrolu nad hexem.

Když je zobrazen zákaz, nepřátelské mořské hexy jsou zobrazeny červeně, neutrální jsou tmavé a přátelské jsou zobrazeny normálně.

Vyskakovací okno hexu zobrazí aktuální ovládání hexu textem Osa, SU (Sověti) nebo Neutral, který označuje předmětné vodní hexy. Pokud je ve fázi Action (Move) zvolen režim námořní dopravy (F3) nebo obojživelné dopravy (F4), pak bude zobrazení ovládaných mořských hexů vypadat takto:

- přátelsky ovládané - nic se nezobrazuje
- neutrální – plavba omezena
- nepřátelsky ovládané – plavba silně omezena
- nepřátelská obojživelná jednotka HQ a sousední hexy – plavba zakázána

7.4 Zóny kontroly

Zóny kontroly (Zones of Control - ZOC) představují schopnost pozemních bojových jednotek ovládat oblasti pozemní mapy v jejich blízkosti a oblasti, kterou procházejí.

7.4.1 Vliv na nepřátelský pohyb

Ve WiTE2 všechny bojové jednotky používají ZOC, která bude bránit a zpomalovat pohyb nepřátel z hexů sousedících s jednotkou.

Prchající nebo vyčerpané bojové jednotky, velitelské jednotky a jednotky pro opravu kolejí nemají ZOC.

Pokud má jednotka tak málo bodů pohybu (MP), že může přesunout pouze o 1 hex, pak nebude schopna postoupit ani jeden hex, pokud by to vedlo k nepřátelské ZOC.

7.4.2 Vliv na trasy zásobování a přidělování jednotek bojové podpory

Zásobování lze trasovat i přes nepřátelskou ZOC, pokud je hex ovládán přátelsky nebo čeká na přátelství, samozřejmě za vyšší množetví pohybových bodů v důsledku ztráty administrativního pohybu (22.2.1).

Velitelské jednotky musí být schopny trasovat cestu maximálně pět hexů přes přátelské nebo čekající přátelské hexy k bojovým jednotkám, aby mohly bojové jednotky během boje zásobovat (23.6).

7.4.3 Konverze nepřátelsk ovládaných hexů

Ve WiTE2 se zóny kontroly (ZOC) používají ke změně nepřátelských hexů na nevyřešené přátelské hexy a také ke zvýšení nákladů na pohyb nebo trasování zásob mezi nepřátelskými jednotkami se ZOC.

Všechny jednotky budou konvertovat dříve nepřítelem ovládané hexy, pokud do toho hexu vstoupí. Bojové jednotky velikosti divize a sboru však mohou převést hex, se kterým sousedí, stejně jako jakékoli neobsazené sousední hexy ve svém ZOC, pokud neobsazený hex není zároveň v ZOC nepřátelské bojové jednotky.

8. METEOROLOGICKÝ SYSTÉM

Tato část poskytuje více informací o tom, jak počasí ovlivňuje pozemní i letecké operace a jak se v jednotlivých kolech mění.

Klíčové body:

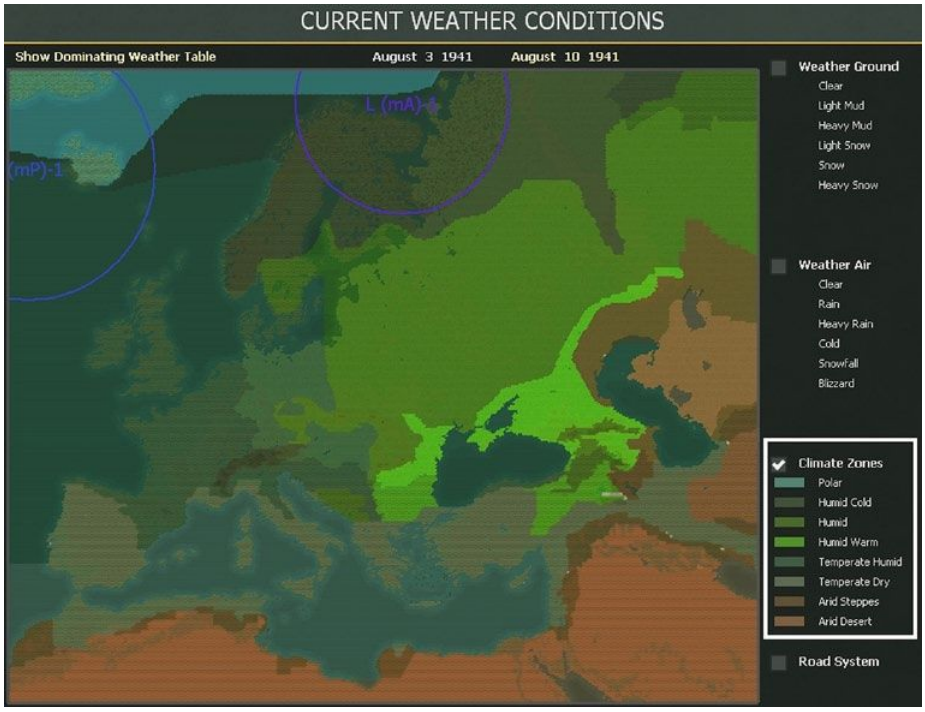
- jak se určuje počasí v daném kole
- odhad povětrnostních podmínek pro další kolo
- vliv počasí na letecký provoz
- vliv počasí na pozemní operace
- zvláštní pravidla pro období od prosince 1941 do února 1942 a pro období prosinec-únor v letech 1943-44

8.1 Generování povětrnostních podmínek

Počasí pro každý hex je určeno jednou za kolo během sovětské logistické fáze. To je důležité, protože to znamená, že počasí v příštím německém herním tahu bude stejné jako sovětské počasí v předchozím kole.

Počasí se určuje pomocí větší oblasti mapy, než je ve skutečnosti možné hrát ve WiTE2. Počasí se bude v průběhu roku měnit, podle stoupajících a klesajících teplot. Vznikající meteorologické fronty se přesouvají na hrací plochu. Většina front, které ovlivňují hraní WiTE2, bude pocházet ze Sibiře, Arktidy nebo severního Atlantiku a každá z nich změní počasí jinak.

8.1.1 Klimatické zóny a převládající povětrnostní podmínky

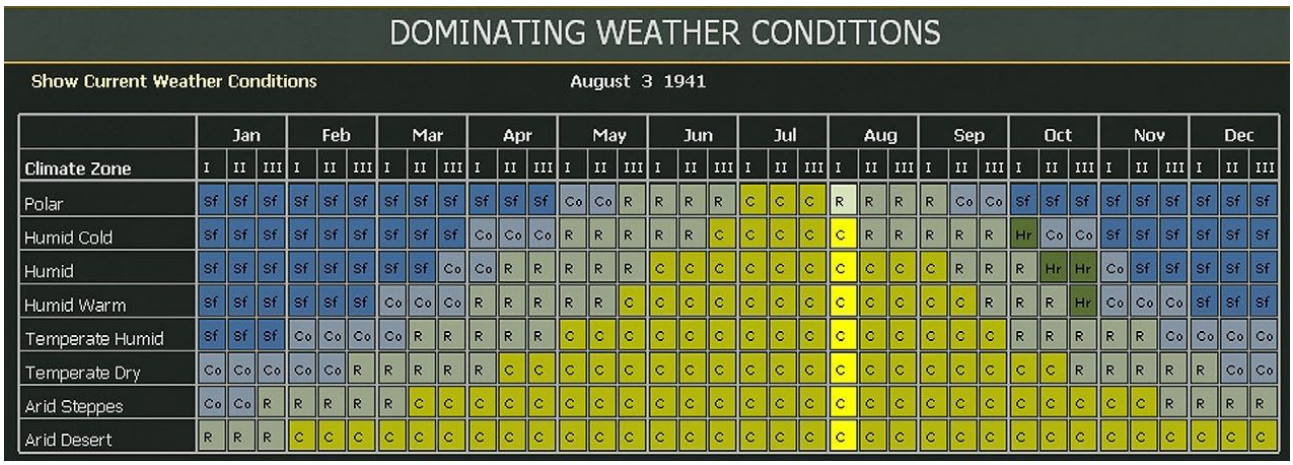


Každý hex je přiřazen k jedné z osmi různých klimatických zón. Klimatické zóny jsou polární, vlhká studená, vlhká, vlhká teplá, mírná vlhká, mírná suchá, suchá stepni a suchá poušní.

Rozdělení širší herní mapy do těchto zón lze zjistit pomocí karty „Climate Zones“ na obrazovce Počasí (36.6).

Kromě toho se ve vyskakovacím okně, které se objeví po najetí kurzorem na určitý hex, zobrazí zóna počasí pro daný hex.

Skutečné počasí je částečně určeno klimatickou zónou. Udává typ počasí, u kterého by se dalo očekávat, že bude v dané zóně v daném ročním období dominovat. Ke grafu se dostanete kliknutím na ‚Show Dominating Weather Table' na obrazovce ‚Current Weather Conditions'.



	Jan			Feb			Mar			Apr			May			Jun			Jul			Aug			Sep			Oct			Nov			Dec		
Climate Zone	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III
Polar	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Co	Co	R	R	R	R	C	C	C	R	R	R	R	Co	Co	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf
Humid Cold	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Co	Co	Co	R	R	R	R	R	C	C	C	C	C	R	R	R	R	R	Hr	Co	Co	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf
Humid	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Co	Co	R	R	R	R	R	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	Hr	Hr	Co	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf
Humid Warm	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Co	Co	Co	R	R	R	R	R	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	Hr	Co	Co	Co	Sf	Sf	Sf
Temperate Humid	Sf	Sf	Sf	Co	Co	Co	Co	R	R	R	R	R	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	R	R	Co	Co	Co	Co
Temperate Dry	Co	Co	Co	Co	Co	R	R	R	R	R	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	R	R	Co	Co
Arid Steppes	Co	Co	R	R	R	R	R	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	R
Arid Desert	R	R	R	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

Možné podmínky jsou jasno (C - clear), déšť (R - rain), silný déšť (HR – heavy rain), chlad (Co - cool) nebo sněžení (Sf - snowfall).



Tyto výchozí povětrnostní podmínky se poté upravují tak, jak se po mapě pohybují fronty počasí. Fronta může přinést jiný typ počasí, než jaký se očekávalo, takže skutečné počasí se může v porovnání s tím, co se očekává zlepšit, nebo zhoršit.

Aktuální povětrnostní podmínky určují množství vlhkosti (hladina vody), která se přidává v každém kole do hexu, který postupně a upraví stav půdy a hladinu ledu. Pozemní podmínky se tedy budou pohybovat mezi čistými, lehkým bahnem, těžkým bahnem, slabým sněhem, sněhem a silným sněhem v závislosti na počasí.

Aktuální pozemní podmínky a úrovně vlhkosti pro jakýkoli hex lze zjistit kliknutím pravou myší na hex (viz obrázek vlevo).

8.1.2 Předpovědi počasí

Existuje pět typů povětrnostních front, které mohou vstoupit na mapu a změnit převládající počasí. Fronty počasí ovlivní všechny hexy, kterými prošly během kola.

Fronty jsou Polar Maritime (mP), Tropical Maritime (mT), Arctic Maritime (mA), Polar Continental (cP) a Tropical Continental (cT).

Například polární kontinentální fronta (cP) změní hex, který by byl od listopadu do února čistý až chladný, ale počasí ho ponechá jako čistý v kteroukoli jinou roční dobu. Pokud by hex měl déšť v období od

listopadu do února, změní se to na sníh. Ve stejném období, pokud by hex měl sněžení, to nahradí polární kontinentální fronta za blizzard.

Arktická námořní fronta (mA) však změní jinak jasné počasí v hexu na déšť v každém ročním období a převede hex se sněžením na podmínky blizzardu.

8.1.3 Vlhkost a hladina vody

Počasí ve vzduchu ovlivňuje počasí na zemi, protože úroveň vlhkosti každého hexu se mění podle atmosférických podmínek. Následující tabulka ukazuje vliv různých podmínek vzduchu na vlhkost v hexu a na pozemní podmínky.

TYPE	MOISTURE (WATER)	IMPACT ON ANY SNOW	MOISTURE EFFECTS
Clear	Water level decreases by 2-7 each turn	Converts snow to water	Clear = water 1 and Snow 1
Rain	Changes from – 1 to +2 each turn / If water is >3 than 1 is subtracted / If water is >7 then an additional – 1 / Water level can't be over 5	Converts snow to water	light mud= water 2-5
Heavy rain	Increases 2-4 per turn Good Roads 1-2 Average Roads 2-3 Poor roads 2-4	Converts snow to water	heavy mud= water 6 to 9
Cold	Snow level in hex changes – 1 to +2 each turn / can't be over 6	Increases snow levels by between -1 and 2 per turn up to level 6	light snow = snow 2 to 3
Snowfall	Increases 1-3 each turn / can't be over 7	Increases snow level by between 1 and 3 per turn up to level 7	snow= snow 4 to 7
Blizzard	Increases 2-4 each turn	Increases snow level by between 2 and 4 per turn up to level 9	heavy snow = snow 8 to 9

8.1.4 Změna sněhových podmínek

Úroveň sněhu v hexu nikdy nedosáhne 8 nebo 9, pokud není v hexu také blizzard. Sníh v hexu nebude nikdy na úrovni 7, pokud v hexu není sněžení nebo blizzard.

Jakmile výška sněhu dosáhne 8 nebo 9, je pro účely zpomalení pohybu a omezení útočících CV pokládán za silný sníh. Pokud se počasí změní na jasno, déšť nebo silný déšť, veškerý sníh se změní na vodu.

8.2 Odhad povětrnostních podmínek

Protože je meteorologický systém dynamický, je také možné odhadnout pravděpodobné počasí v následujícím kole. Ve skutečnosti kombinace tabulky Dominating Weather a pohybu front počasí umožní odhadovat pravděpodobný vliv na daný hex v následujícím tahu.

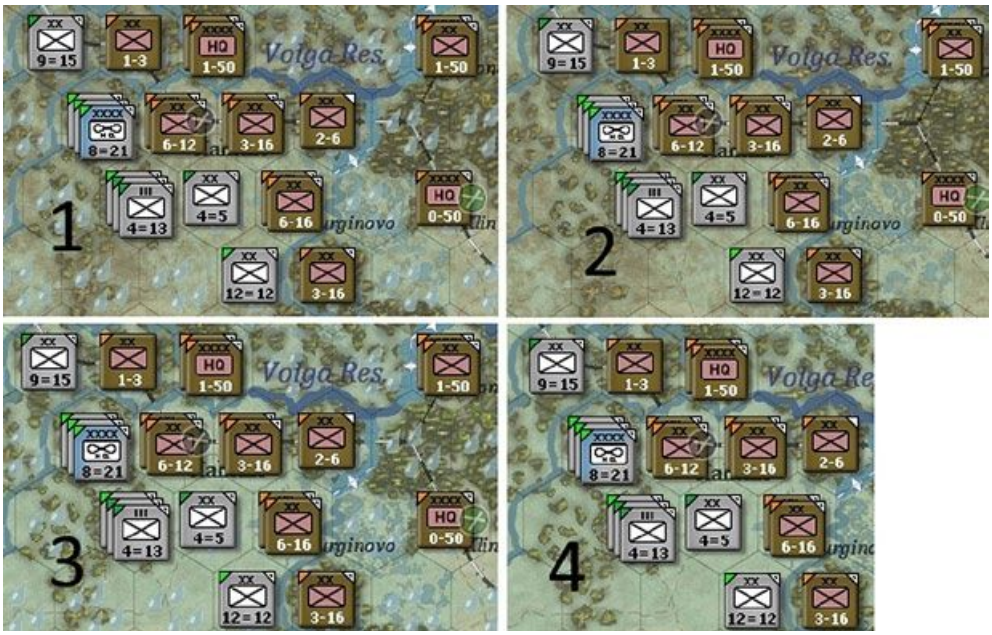
Tento odhad však může být nepřesný, pokud se fronta buď rozpadne, nebo se nepohybuje podle předpovědi. Stejně tak je odhad dostupný pro sovětského hráče spolehlivější než odhad pro hráče Osy, protože většina povětrnostních front, ovlivňujících herní mapu, pochází z regionů, kde Sověti nebo západní spojenci měli lepší schopnost předpovídat počasí, než Osa.

Odhad počasí na další kolo lze zjistit kliknutím na datum pro následující týden v horní části obrazovky Aktuální povětrnostní podmínky.

8.3 Zobrazení počasí a grafika

Obrazovka Počasí umožňuje hráči přepínat informace o klimatických zónách, pozemních povětrnostních podmínkách, povětrnostních podmínkách ve vzduchu nebo o silničních systémech.

Povětrnostní podmínky v každém hexu najdete ve vyskakovacím okně hexu. Počasí je také vidět na hlavní mapě. Pomocí záložky (nebo tlačítka Informace o mapě) může hráč přepínat mezi zobrazením vzdušných a pozemních podmínek - pouze pozemn, Pouze vzdušné, nebo bez počasí na mapě, s grafikou tlačítka zobrazující aktuální stav.



Na obrázku vidíte čtyři způsoby, jak může mapa zobrazit povětrnostní podmínky (v tomto případě během podzimních kol). Na obrázku 1 jsou zobrazeny podmínky na zemi i ve vzduchu, na obrázku 2 jsou pouze podmínky na zemi, na obrázku 3 jsou pouze podmínky ve vzduchu a na obrázku 4 je grafika počasí na mapě deaktivována. Obvykle sice můžete považovat za nejužitečnější způsob 1, ale zejména v zimních kolech může být způsob 4 užitečný při kontrole kvality terénu.

8.4 Vliv povětrnostních podmínek na letecký provoz

Přestože vzdušné atmosférické podmínky vytvářejí změny v celkovém počasí, výsledné počasí ve vzduchu ovlivňuje pouze letecký provoz. Při určování množství oblačnosti a celkového počasí pro letecké mise se používají povětrnostní podmínky na dráze letu letecké mise. Existuje šest následujících povětrnostních podmínek:

AIR WEATHER CONDITION	REMARKS	CATEGORY
Clear		Excellent
Rain	Light Rains/Summer Rains, Additional cloud cover	Fair
Heavy Rain	More overcast and sustained rain	Very Poor
Cold	Light Snow, Clear sky much of the time	Good
Snowfall	More regular Snowfall with more Cloud Cover.	Poor
Blizzards	Snow storms and very low temperature.	Very Poor

Počasí pro letecké mise je klasifikováno jako velmi špatné, špatné, slušné, dobré nebo vynikající, přičemž je určeno souhrnnou oblačností po celé dráze letu konkrétní letecké mise. Při nastavení leteckého rozkazu (17.4) může hráč označit nejhorší podmínky, za kterých se poletí. I když je mise nařízena, pokud je špatné nebo velmi špatné počasí, může být zrušena, nebo misi dokončí relativně málo letadel a existuje riziko vysokých provozních ztrát (19.5.2).

Povětrnostní podmínky v každém hexu určují procento oblačnosti v hexu. V tomto nastavení je určitá náhodnost, ale čím horší jsou povětrnostní podmínky, tím větší je účinek oblačnosti.

Na druhé straně to vytváří hodnotu počasí škálovanou od 0 do 100, přičemž vyšší skóre odráží horší počasí a tím i vyšší pravděpodobnost nepříznivých účinků, včetně zrušení mise a povede k vyšším provozním ztrátám (18.3.11).

Pokud se mise skutečně poletí a dosáhne svého cíle, pak počasí v cílové oblasti ovlivní účinnost náletu (bombardování nebo průzkum). Za špatného počasí, jako je silný déšť, sněžení a vánice, se výrazně sníží zejména účinnost mise pozemní podpory.

8.5 Vliv počasí na pozemní operace

Pozemní operace jsou ovlivněny pouze pozemním počasím v konkrétním hexu. Existuje šest základních podmínek; čistý, slabé bahno, silné bahno, slabý sníh, sníh a husté sněžení.

Pozemní podmínky jsou určeny aktuálním stavem počasí a kumulativním množstvím vlhkosti (vodní hladiny) v hexu. Například po sobě jdoucí období silného deště změní stav čisté půdy na lehké bahno a poté silné bahno. Studené počasí, sněžení a vánice způsobí zmrazení vlhkosti a způsobení různého množství sněhu. Aktuální povětrnostní podmínky a úrovně vlhkosti v jakémkoli hexu lze zobrazit kliknutím pravou myší na hex.

8.5.1 Vliv na silniční systém

Každý hex je z hlediska kvality svého silničního systému hodnocen jako dobrý; průměrný nebo špatný. Kvalita silničního systému pomáhá kompenzovat vliv špatných pozemních podmínek na pohyb a boj. V zásadě platí, že čím lepší je silniční systém, tím menší vliv má počasí na pohyb a pozemní boje.

8.5.2 Vliv počasí na pohyb a boj

Pozemní stav hexu v kombinaci s typem přítomného silničního systému určuje jednak to, zda existují dodatečné náklady na taktický pohyb po zemi (38.6), které mohou také ovlivnit zásobování, a to, zda jsou bojové hodnoty (CV) útočících jednotek upravené (23.8.4).

Při útoku jsou jakékoli úpravy založené na pozemních povětrnostních podmínkách v hexu obsazeném útočící jednotkou v době boje. To platí také pro podpůrné jednotky útočníků, které jsou odhodlány bojovat (účinek počasí na bojovou hodnotu (CV) je založen na hexu, ve kterém se jednotka fyzicky nachází na mapě) a podpůrné jednotky, které jsou přímo připojeny k bojové jednotce. Útočné podpůrné jednotky ve velitelství jsou ovlivněny pozemním počasím v cílovém hexu.



Za špatného počasí, zejména ve vánici, nebude k dispozici mnoho bojových prvků. Ovlivní to především útočníka a znamená to, že abyste to před zahájením útoku zohlednili, možná budete chtít zajistit, aby pravděpodobné šance byly kolem 4:1 nebo 5:1.

8.5.3 Hladiny ledu a zamrzlá jezera a řeky

Jkdyž se ochlazuje, jezera a řeky mohou začít zamrzat. Jakmile jsou zamrzlé, náklady na pohyb se podstatně sníží.

Hladiny ledu se pohybují od nuly (žádný) do deseti (pevný led). Hladina ledu nikdy nepřesáhnou deset ani neklesne pod nulu. Hladiny ledu od jedné do čtyř u menších řek a od jedné do sedmi u velkých řek jsou definovány jako uvolněný led, což zvýší náklady na pohyb, protože hladina ledu se zvýší až na sedm.

Menší řeky s hladinou ledu pět až 10 jsou definovány jako zamrzlé, stejně jako velké řeky s hladinou ledu osm až deset. Zamrzlé řeky budou mít malý vliv na pohybové náklady. Hladina ledu je stanovena individuálně pro každý hex s řekou pomocí teplejšího počasí dvou hexů, ke kterým sousedí strana hexu s řekou, s následujícími změnami (od nejteplejšího po nejchladnější). Každé kolo počasí změní příslušnou hladinu ledu o:

Jasné: - 3
Déšť: - 2

Silný déšť:	- 2
Chladno:	0
Sněžení:	+1
Blizzard:	+2

Stejně jako u volného pohybu přes řeky se náklady v pohybových bodech (MP) liší v závislosti na tom, zda se jednotka přesouvá do nepřátelské zóny kontroly (EZOC) nebo ne (38.6.1). Všimněte si, že náklady na úroveň ledu se sčítají s běžnými náklady na přesun nebo útok přes říční hexy.

Hladiny zamrzlého ledu (5 a více u menších řek, 8 a více u velkých řek) způsobují, že všechny říční hexy (včetně neprůchodných) mají mnohem menší vliv na pohyb nebo boj (a to je jediný případ, kdy jednotka může zaútočit přes neprůchodnou řeku).

Jelikož se ledové podmínky nevyskytují v plně vodních hexech, není taktický pohyb po těchto hexech (včetně malých jezer, velkých jezer a mořských hexů) povolen, bez ohledu na hladinu ledu. Kromě toho není strategická námořní doprava ani obojživelná doprava ovlivněna hladinou ledu, kromě případů uvedených níže v Ladožském jezeře a Azovském moři.

8.5.4 Zásobování při zamrzlém Ladožském jezeru a Azovském moři

Tyto dvě vodní plochy mají při zamrznutí mírně odlišná pravidla pro zásobování. V určitých časech přístavy v oblastech Ladožského jezera a Azovského moře zamrznou. Existují dvě úrovně ledu – tenký led a pevný led. Při tenkém ledu mají všechny přístavy své body v každém kole dělené 10. Pokud je pevný led, není možná žádná doprava nákladu (i když to nezavře přístavy pro určování stavu izolace). Ke zjištění stavu ledu se dostanete kliknutím pravou myší na patřičný hex.

Kromě toho platí zvláštní pravidla, která odrážejí ledovou trasu, která byla použita k doplnění zásob Leningradu v zimě. Pokud je Ladožské jezero zamrzlé pevným ledem, pokusí se hra náklad dopravit z přístavu pomocí nákladních aut. Aby se to stalo, musí existovat funkční sklad zdrojů přístavů, přes které může zboží projít, a pokud najedete kurzorem na zamrzlé hexy, bude tah zobrazen jako pohyb po železnici, nikoli po moři,.

Upozorňujeme, že tato zásobovací trasa podléhá zákazu a pokud jsou poškozeny klíčové přístavy, bude silně zasažena..

Načasování podmínek ledu ve dvou mořských zónách je následující:

LAKE LADOGA			
Ice Type	**Harsh Winter**	**Normal Winter**	**Mild Winter**
Thin Ice	Nov 1 – Nov 20	Dec 1 – Dec 20	Dec 21 – Jan 10
Frozen Solid	Nov 21 - Apr 20	Dec 20 – Mar 31	Jan 11 – Feb 29
Thin Ice	Apr 21 – May 10	Apr 1 – Apr 20	Mar 1 – Mar 20

SEA OF AZOV			
Ice Type	**Harsh Winter**	**Normal Winter**	**Mild Winter**
Thin Ice	Dec 10 – Dec 31	Dec 21 – Jan 10	Jan 1 – Jan 2
Frozen Solid	Jan 1 – Mar 10	Jan 11 – Feb 29	Jan 21 – Feb 20
Thin Ice	Mar 11 – Mar 31	Mar 1 – Mar 20	Feb 21 – Mar 10

8.6 Zvláštní zimní pravidla

8.6.1 První (drsná) zimní pravidla

Vliv na pohyb

Tato pravidla platí ve všech kolech od června 1941 do konce března 1942, ale budou mít zvláštní účinek během zimních kol.

Zásobování: Při přepravě nákladů platí vozidla Osy dvojnásobek běžných nákladů na pohyb, než při normálním počasí. Za každý hex s blizzardem také platí dalších 8 pohybových bodů (MP).
Železniční síť: Když se vlaky Osy pohybují po železnici, náklady MP za každý hex se zvýší o 10 plus úroveň sněhu v hexech s blizzardem. Pokud je v hexech bez blizzardu hladina sněhu vyšší než 5, pak náklady MP na hex budou zvýšeny o úroveň sněhu dělenou 2.



Všimněte si, že obě tato pravidla platí od 22. června, ale začnou být větším problémem, jakmile začne přicházet sníh a vánice.

Vliv na oslabení

Tato pravidla platí pro každé kolo od 1. prosince 1941 do konce března 1942.

Omrzliny a poruchy zbraní: Pozemní prvky mohou během logistické fáze utrpět zvýšenou únavu nebo poškození (nikoli však zničení), pokud jsou v hexech s blizzardem nebo v hexech se sněhovou hladinou 6 a vyšší (čím více sněhu, tím větší únava či poškození). Podpůrné prvky jsou mnohem méně náchylné k únavě či poškození, zatímco prvky pěchotního typu jsou k tomu náchylnější. Extrémní chlad ovlivní pozemní prvky, letadla a AFV. Obzvláště náchylné k nefunkčnosti budou letadla i AFV. AFV mají také zvýšenou šanci na ztrátu funkčnosti (poškození) během boje, když je boj v hexu ve vánici nebo sněhu na úrovni 6 nebo vyšší.

Jednotky v chráněných hexech utrpí menší poškození (chráněné v tomto smyslu jsou: opevnění na úrovni 2 nebo více a městské hexy).

8.6.2 Pravidla mírné zimy

Zima 1943-44 byla relativně mírná, takže základní zimní pravidla se v období od prosince 1943 do února 1944 mění takto:

- pokud fronta změní počasí na vánici, platí to pouze pro první kolo, kdy je fronta část na mapě. V následujících kolech počasí mění na sněžení
- sněžení generuje +kostka (2) úroveň sněhu místo +1 +kostka (2) za kolo
- úroveň sněhu při sněžení se může snížit o 2 místo 1, pokud je již nad 6.

Existuje 25% pravděpodobnost, že budou zrušeny meteorologické fronty Polar Continental a Arctic Maritime.

9. ADMINISTRATIVNÍ BODY

Tato část poskytuje více informací o tom, jak se ve WiTE2 používá koncept administrativních bodů.

Klíčové body:
- jak se získávají administrativní body
- různé využití administrativních bodů
- náklady na různá rozhodnutí

Administrativní body (Administrative Points - AP) představují schopnost strany modifikovat strukturu velení, řízení a zásobování a zapojit do procesu jednotky, velitele a zásobovací sklady. Administrativní body lze použít k vytváření nových jednotek a skladů, převodu protiletadlového vybavení mezi městy a k motorizaci pěchotních formací.

9.1 Získávání administrativních bodů

Každý hráč začíná s určitým počtem administrativních bodů, který se liší v závislosti na scénáři. Každý hráč během své logistické fáze obdrží další administrativní body, také v závislosti na scénáři. Informace o počtu administrativních bodů, které každá strana ve scénáři obdrží, lze nalézt v popisu scénáře na obrazovce pro načtení scénáře.

Všimněte si, že kromě pravidelného přidělování za kolo mohou hráči získat další administrativní body v důsledku skriptovaných událostí (13.5). Kromě toho když daný box bojiště překročí základní požadavky, může náhodná událost přidělit další administrativní body (stejně jako vítězný bod).

Hráči mohou také získat administrativní body umístěním bojových jednotek do režimu STATIC. Vyskakovací okno pak zobrazí počet administrativních bodů (a nákladních vozidel), které tím získáte. V tomto případě je počet získaných administrativních bodů založen na počtu vozidel, která by jednotka potřebovala k tomu, aby byla plně mobilní.

Nevyužité administrativní body jsou přeneseny do dalšího kola a maximum, které lze během logistické fáze zachovat, je 9 999.

Počet administrativních bodů může klesnout pod nulu, pokud jsou během logistické fáze potřebné k provedení určitých akcí. Nejpravděpodobnějším důvodem je potřeba odebrat aktuálně statickou jednotku z mapy kvůli plánu stahování. V tomto případě se odečtou potřebné administrativní body a hráč zahájí další herní tah s méně body, než je jejich obvyklé množství, přidělené za kolo.

9.2 Výdaje za administrativní body

Vynaložení administrativních bodů vyžaduje celá řada akcí. Jeden administrativní bod utratíte za:

- vytvoření skladu (25.7.2).
- nastavení továrny, kolejí nebo pracovní síly na prioritní opravu (28.6.4).
- přiřazení podpůrnou jednotky ženistů městu.
- používání výškových bombardérů k provádění zásobovacích misí.
- přesun jakékoli jednotky flaku, která je připojena k městu, do jiného města (tento převod může být dražší v závislosti na přesnm provedení přesunu).
- rozpuštění (pouze pro Osu) nebo sloučení jednotky (21.10)

Více než 1 AP budou stát tyto akce (v mnoha případech se to může lišit podle konkrétních okolností):

- změna velitelů. Částka bude záviset na služebním postavení nového velitele (15.2) a typu velitelství (21.11.1), jakož i na počtu politických bodů, které mají oba velitelé (15.3.1)
- dočasná nebo trvalá motorizace pěchotní jednotky (22.2.5) bude stát každé kolo různý počet administrativních bodů v závislosti na požadovaném počtu nákladních vozidel
- přesun jednotky ze STATIC do READY bude stát administrativní body podle počtu nákladních vozidel, které jednotka bude potřebovat, aby se stala plně mobilní. Pokud byla jednotka umístěna do režimu STATIC

a bude v aktuálním kole stažena, bude automaticky nastavena jako READY, což má za následek nedobrovolné utracení administrativních bodů
- vytvoření městského opevnění. Obě strany to provedou za cenu 10 administrativních bodů. V každém daném okamžiku je pro každou stranu limit 8
- převod některých typů protiletadlových jednotek, které byly přiřazeny k městu, na pozemní nebo letecké velitelství
- vytvoření opevněné zóny (20.5). Obě strany to mohou udělat (až do 40 pro Sověty) za cenu 4 AP pro Osu a 2 AP pro Sověty
- převedení velitelství na stav útočné (21.11.2). Bude stát Osu 10 AP za velitelství armádu a Sověty 20 AP za velitelství frontu
- budování nových jednotek (27.2). Sovětskému hráči budou někdy účtovány administrativní body za postavení určitého typu jednotek (bojové i podpůrné jednotky)
- vytvoření bojové jednotky velikosti sboru (27.5). Sovětský hráč může v průběhu hry stavět sbor a jeho cena se bude pohybovat mezi 5 a 20 administrativními body podle herního tahu a typu sboru

Tabulka uvádí náklady na každou akci:

ACTION	ADMIN POINT COST	REMARKS
Disband a Unit (note this cost also applies if two units are merged)	1 (Axis), 0 (Soviet)	21.10
Merge a Unit	1	21.10
Manually Create Supply Depot	1	25.72
Priority Repair	1	28.6.4
Reactivate Static Unit	Varies according to the number of trucks the unit would need to be fully mobile	21.8
Temporary Motorization	Varies according to the number of trucks needed	22.2.5
Change leader of a HQ unit	Varies	15.2
Create Fortified Zone Unit	4 (Axis player all game); 2 (Soviet player)	20.5
Transfer AA Battalion from City to High Command HQ	3	16.8
Transfer AA Regiment from City to High Command HQ	10	16.8
Transfer Marine or Naval Battalion from City to High Command HQ	3	16.8
Transfer Marine or Naval Brigade from City to High Command HQ	10	16.8
Transfer any flak unit from a city to a city	1	16.8
Transfer Marine or Naval AA to a non-port location	2	16.8
Transfer LW or PVO AA Battalion from City to High Command HQ	15	16.8
Transfer LW or PVO AA Regiment or Brigade from City to High Command HQ	50	16.8
Transfer eligible Construction unit from a HQ unit to a city	1	21.6
Build a Corps (Soviet player only)	20 (1941 Rifle Corps) 10 (1941 Cavalry Corps) 5 (1942-45 any type)	27.5
Build a new Combat or Support Unit (Soviet player only)	Varies according to the game turn and unit type. Some units will initially cost Administrative Points but then will become free.	27.2
Create a City Fort	10	20.6
Place a Command on Assault Status	10 (Axis Army) 20 (Soviet Front)	21.11.2

Poznámka: Některé úkoly, které nestojí žádný AP, vyžadují, aby měl hráč k dispozici alespoň 1 AP (například stavba nových letišť a rozšiřování stávajících).

10. FOG OF WAR (FOW) A ÚROVEŇ DETEKCE NEPŘÁTELSKÉ JEDNOTKY (DL)

Tato část poskytuje více informací o dopadu válečné mlhy (Fog of War – FOW) a úrovně detekce (Detection Level - DL) ve WiTE2.

Klíčové body:

- koncept válečné mlhy ve hře a nastavení možností
- jak se úrovně detekce časem mění
- jak úrovně detekce ovlivňuje válečná mlha

10.1 Vypnutí Fog of War

Hráči hrající proti AI se mohou už při nastavování hry (2.3) nebo později rozhodnout, že nebudou používat pravidla válečné mlhy (FOW) buď jen pro detekci, nebo pro pohyb jednotek.

10.1.1 Vypnutá válečná mlha a detekce jednotek

V tomto případě jsou všechny nepřátelské jednotky na mapě viditelné s přesnými informacemi o typu, jménu, velikosti a bojové hodnotě, obsaženými v informacích vyskakovacího okna hexu. Úroveň detekce každé jednotky je stále vypočítávána a ovlivňuje účinnost boje při jakýchkoli útocích proti těmto jednotkám, ale umístění všech nepřátelských jednotek je hráči známé (včetně těch, které by jinak měly nlovou úroveň detekce).

10.1.1 Pohyb válečné mlhy

Možnosti válečné mlhy vám umožňují nastavit její pohyb odděleně od detekce jednotek.

Pokud povolíte základní pravidla FOW (některé jednotky nebudou vidět a jiné budou zobrazovat pouze dílčí informace), pak se musíte rozhodnout, zda použijete také pohyb FOW nebo ne.

Když je zapnuta FOW a není přerušená přední linie nepřítele, tato možnost umožňuje hráči vidět hexy za nepřátelskými liniemi, které neobsahují nepřátelské jednotky až do limitu povoleného pohybu vybraných jednotek.

Chcete-li to kompenzovat a je povolen pohyb FOW, předvolby Zobrazit cestu pohybu a Zobrazit povolený pohyb ukazují možnosti pohybu pouze na hexy, na které by bylo možné cestu pohybu trasovat pomocí přátelských či čekajících přátelských hexů nebo hexů sousedících s přátelskými či čekajícími přátelskými hexy (7.3).



Pohyb FOW vypíná funkci „vylepšeného průzkumu“ způsobenou povahou pohybového systému, ovšem za cenu delší doby hraní. V zásadě budete muset při pohybu FOW provádět zvýšený počet kratších tahů, protože se nebudete moci pohybovat daleko na nepřátelské území. Vaše jednotka nakonec může pokrýt stejnou plochu, ale s větším počtem kliknutí myší a větším množstvím jednotlivých pohybů. Rovněž nebude tak snadné určit nejrychlejší cestu k nepřátelskému hexu hluboko v nepřátelském území.

Tento příklad ukazuje, jak to může změnit hratelnost:



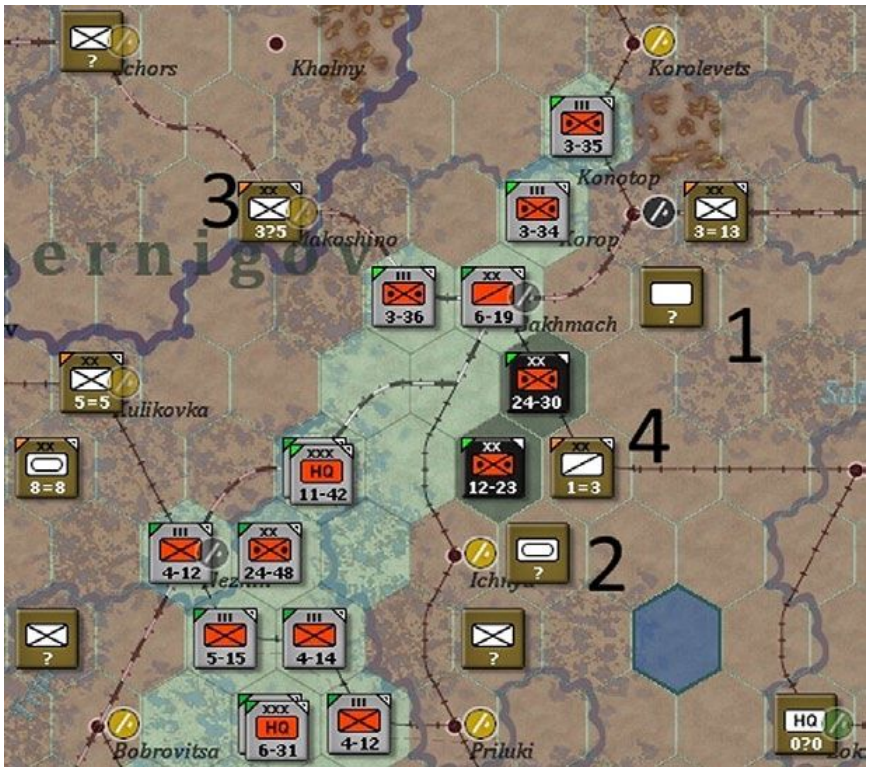
Na levé straně je mapa s aktivovaným pohybem válečné mlhy. Když je vybrán německý tankový pluk 2-36, jsou k dispozici pouze informace o aktuálních hexech první linie a těch, o nichž je známo, že jsou ovládané Sověty, ale neobsahují žádné sovětské jednotky. Přesunem tohoto pluku na východ budete pomalu odkrývat další informace o obsazených nebo neobsazených hexech.

Na pravé straně byl pohyb válečné mhy deaktivován a nyní je jasné, kde jsou sovětské jednotky za frontovou linií. V tomto případě by se německá jednotka mohla přesunout směrem k Dnepropetrovsku, aniž by narazila na sovětské formace.

10.2 Úroveň detekce (DL)

Pokud se rozhodnete používat pravidla Fog of War, pak je koncept úrovně detekce (DL) zcela zásadní. Úroveň detekce (DL) je měřítkem mmnožství informací, které víme o nepřátelských jednotkách na mapě. Čím vyšší je úroveň detekce, tím více informací je nám známo a tím účinnější budou útoky na tyto jednotky.

10.2.1 Změny úrovní detekce



Každé jednotce na mapě, jakož i připojeným podpůrným jednotkám, je automaticky přiřazena úroveň detekce od nuly do deseti na základě faktorů, jako je vzdálenost od nepřátelských jednotek, pokrytí terénu a výsledky leteckého průzkumu.

Zde vidíte, jak různá úroveň detekce ovlivňuje znalosti nepřátelských jednotek. Pokud nedojde k průzkumu a jednotka nebyla v předchozím kontaktu, je pravděpodobné, že nebude vůbec zobrazena.

(1) je příklad jednotky s nízkými hodnotami detekce, **(2)** má vyšší hodnotu (dost na to, aby se vědělo, že jde o tankovou formaci), o **(3)** je známo, že jde o střeleckou divizi, ale v hexu je ještě jedna neznámá jednotka, takže celková bojová hodnota není známá. **(4)** je jednotka s dostatečně vysokou detekcí, aby dovolila slušný odhad její bojové hodnoty (CV). Informace o tom, jak se tyto hodnoty vztahují k úrovni detekce (DL) pro daný hex, najdete v níže v sekci 10.2.7.

Úrovně detekce jednotek se budou časem měnit a mohou být ovlivněny akcemi hráčů. Během logistické fáze poklesne úroveň detekce jednotky letecké základny o 1, ostatním jednotkám poklesne DL o 5. Úrovně DL sousedících nepřátelských bojových jednotek se mohou zvýšit, protože sousední nepřátelské bojové jednotky porovnávají hodnoty průzkumu pro různé jednotky, aby určily změny v úrovních DL.

Vždy, když se jednotka pohybuje vedle nepřátelské jednotky, úroveň detekce nepřítele obvykle stoupne kvůli automatickému průzkumu a průzkumným útokům. Ztráty z těchto průzkumných akcí jsou reprezentovány vyššími úrovněmi oslabení pro sousední nepřátelské jednotky. Boj proti nepřátelským jednotkám také zvýší jejich úroveň detekce.

Úroveň detekce (DL) jednotek, které se vzdalují od nepřítele, se časem sníží.

10.2.2 Úroveň detekce a boj

Vyšší úroveň detekce zvýší účinnost pozemních a leteckých bojů proti detekované jednotce. Vyskakovací okno hexů zobrazí úrovně detekce pro jednotky na mapě, včetně podpůrných stavebních jednotek a protiletadlových podpůrných jednotek, připojených k městům.

K tomu dojde, i když je vypnuta válečná mlha (FOW). Jinými slovy, můžete vidět jednotku na mapě, ale míra překvapení v boji kvůli nízké úrovni detekce zůstává.

10.2.3 Zvýšení úrovní detekce pomocí leteckého průzkumu

Pokud provádíte taktické průzkumné mise, můžete zvýšit úroveň detekce v hexu. U jednotek bez letecké základny může letecký průzkum zvýšit úrovně detekce až na čtyři s těmito limity:



- maximální úroveň detekce 1: ednotky bez letecké základny, umístěné v nepřehledném terénu dál než 3 hexy od zásobených nepřátelských jednotek.
- maximální úroveň detekce 2: jednotky letecké základny, umístěné v nepřehledném terénu a sousedící s nepřátelskými jednotkami.
- maximální úroveň detekce 4: jednotky bez letecké základny, umístěné v přehledném terénu

Letecký průzkum může zvýšit DL jednotek letecké základny až na maximum 10, pokud je vybrána mise na průzkum letiště (18.1.6).

Tlačítko Zobrazit úrovně leteckého průzkumu (Show Air Recon Levels - Shift-t) na liště s informacemi o mapě (6.2) graficky zobrazí úroveň pokrytí leteckým průzkumem, přičemž čím je odstín v hexu světlejší, tím je úroveň leteckého průzkumu vyšší. Aktuální číselná úroveň leteckého průzkumu je uvedena ve vyskakovacím okně hexu.

Na obrázku povolen režim mapy leteckého průzkumu. Modré hexy **(1)** jsou ovládány Osou, světle hnědé hexy **(2)** jsou ovládány Sověty s určitým stupněm leteckého průzkumu Osy a tmavě hnědé **(3)** jsou ovládány Sověty bez leteckého průzkumu Osy.

Všimněte si, že v tomto případě jsou jednotky stále detekovány, i když jsou v hexu, který nebyl nedávno pokryt leteckým průzkumem.



Pokud je letecká skupina nastavena na spuštění průzkumné mise „jednotky“ (18.1.6), zpočátku se zaměří na zvýšení DL již identifikovaných jednotek. Když dosáhne maximma možného, přejde k pokusu odhalit neidentifikované jednotky (interdiction recon). Volba cíle má tedy určitý vliv na to, zda se vaše průzkumná aktiva zaměří na známé formace nebo na hledání zatím neidentifikovaných.

10.2.4 Vliv strategických leteckých průzkumných misí

Strategický letecký průzkum ovlivňuje pouze znalosti o vybraných cílech (továrnách, pracovní síle atd.) v prozkoumaných hexech města.

Strategický průzkum bude zaměřen pouze na města, zatímco normální letecký průzkum může cílit na jakékoli hexy a zvyšuje úroveň detekce hexů, což zase zvyšuje úroveň detekce (DL) tamních jednotek.

Když je zapnuta válečná mlha (FOW), při každém bombardování je továrna vyfotografována a provede se odhad poškození. Při určování, proti jaké továrně se poletí strategická bombardovací mise, počítač použije hodnoty poškození z FOW. To znamená, že na cíl, který je považován za silně poškozený, bude bombardovací mise zaměřena s menší pravděpodobností a použije se úroveň poškození válečné mlhy.

10.2.5 Průzkumné mise a další letecké mise

Interakce průzkumných a taktických leteckých misí je popsána v sekcích 17.1 a 17.4. Prozatím si všimněte, že je užitečné zaměřit průzkumnou misi na zvolený cíl pro pozemní útok (taktický) nebo strategický bombardovací let, aby se zlepšila kvalita všech leteckých útoků.

10.2.6 Úroveň detekce a námořní mise

Jednotky využívající námořní a obojživelné transporty, zůstávající na moři, mohou své detekční úrovně zvýšit nepřátelským námořním zákazem ve svém vodním hexu. Detekční úrovně pro jednotky ve vodních hexech se kontrolují na konci logistické fáze a na konci fáze provádění leteckých operací.

Aby byla zachována FOW, během fáze obojživelné invaze a fáze leteckého plánování AI se jednotky na mapě nezobrazí. Při multiplayeru a PBEM je navíc mapa během fáze obojživelnosti začerněna.

10.2.7 Vliv různých úrovní detekce

Při nejnižší úrovni (0) nebudete vědět, že v hexu je nepřátelská jednotka. Při zvyšování úrovně detekce budete mít k dispozici více informací o jednotce, ale nezapomeňte, že zcela přesné bojové hodnoty (CV) nemusí být zobrazeny ani na nejvyšší úrovni detekce a potenciální velikost chyby se zvyšuje se snižováním míry DL.

Různé úrovně detekce jsou:

- úroveň detekce 1: Žeton jednotky bude prázdný. Jednotka s úrovní detekce nižší než 3 nezobrazí barvu národnosti žetonu. V tomto případě se zobrazí s obecnou barvou Osy nebo Sovětů.
- úroveň detekce 3: Zobrazí se typ jednotky
- úroveň detekce 5: Zobrazí se název jednotky, velikost jednotky a její bojová hodnota (CV). Nepřátelské jednotky, které začínají vedle spřátelených jednotek, budou mít minimální DL 5. Žetony jednotek budou zobrazovat stav SS / Elite / LW / Guards (barvy), pouze když je jejich úroveň detekce 5 nebo vyšší.
- úroveň detekce 7: Lze idět i soft faktory (6.5.11).

Úroveň detekce (DL) také ovlivňuje typ informací, které máte o podpůrných jednotkách, úrovních flaku, nepřátelských leteckých operacích, zda je v hexu více než jedna nepřátelská jednotka a znalosti o nepřátelských opevněních.

Podpůrné jednotky: Podpůrné jednotky připojené k městům, velitelským a pozemním jednotkám mají úrovně detekce stejné jako mapové jednotky, protože jejich DL se zvyšuje. Ve skutečnosti je jejich síla přidána k informacím, zobrazeným o jiných jednotkách v hexu.
Úrovně flaku: Když je povoleno FOW, budou při nižší detekci hodnoty flaku zobrazené na mapě méně přesné.
Letecké operace: Detekce ovlivní vaše znalosti o nepřátelském letectvu a operacích různými způsoby:
Jednotky letecké základny: Čím nižší je hodnota detekce při zapnuté FOW, tím méně přesné budou informace ve vyskakovacím okně hexu o nepřátelských leteckých skupinách, umístěných na letišti. Přesnost jakékoli zprávy o poškození se také bude lišit podle úrovně detekce.
Zobrazení leteckých misí: Při povolené válečné mlze (FOW) grafika (18.4) jakýchkoli nepřátelských záchytných a pozemních podpůrných misí během fáze provádění leteckých rozkazů na mapě pouze ukazuje směr, odkud přiletěly nepřátelské letecké skupiny, nikoli celou trasu zpět k jednotce letecké základny, ze které přiletěly.
Štosy jednotek: Jestliže ve štosu není žádná jednotka s úrovní detekce vyšší než 4 a je povolena FOW, nebudou na nepřátelském žetonu zobrazena žádná čísla bojové hodnoty a pohybových bodů (CV/MP). Pokud jsou ve štosu jednotky s DL větší než čtyři a čtyři nebo méně, zobrazí se čísla.

Místo - nebo = mezi čísly bude zobrazen „?“, což znamená, že kromě odhadované bojové hodnoty (CV) v hexu jsou v hexu jednotky neznámé síly. Pokud má horní jednotka ve štosu DL 1 nebo 2, na žetonu horní jednotky se zobrazí prázdné pole, které označuje, že typ jednotky je neznámý.
Úrovně opevnění nepřátel: Když je povolena FOW, informace o úrovních opevnění nepřátel (20.1) se zobrazí pouze pro hexy, které sousedí s přátelskou jednotkou, nebo pro hexy, které obsahují detekovanou nepřátelskou jednotku s DL alespoň tři.

10.2.8 Válečná mlha a pohyb AI

Když se AI pohybuje při zapnuté FOW, uvidíte pouze nepřátelské jednotky, které sousedí s vašimi jednotkami. Jakmile je fáze pohybu dokončena, znovu se použijí standardní pravidla detekce.

10.2.9 Válečná mlha a poškození či použití železnice

Pokud je zapnuta FOW a nemáte dostatečnou úroveň detekce, nepřátelský hex nebude ukazovat poškození kolejí ani jejich využití.

11. SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRVNÍHO KOLA

Tato část shrnuje pravidla, která ovlivňují první kola scénářů od 22. června 1941.

Klíčové body:
- snížení sovětské letecké síly
- výhody pozemního pohybu pro Osu
- zvláštní pravidla pro obsazení železničního hexu v Pobaltí

Mnoho scénářů ve WiTE2 má speciální pravidla pro první kolo. Ty mohou některému z hráčů odebrat aktivní fázi nebo zajistit, že určité jednotky budou po určitý počet tahů fixovány.

Pro první kolo jakéhokoli scénáře, který začíná 22. června 1941, však platí zvláštní pravidla, která odrážejí nedostatečnou přípravu Sovětského svazu.

11.1 Letecký boj

Všechny sovětské pokusy o zachycení nebo prolomení během fáze provádění leteckých operací budou mít na začátku týdne mnohem menší pravděpodobnost úspěchu, ale budou sekaždým dnem zlepšovat. Hráči Osy se doporučuje vyvinout maximální úsilí v prvním dnu kola.

Útoky na sovětská letiště mají navíc větší šanci na úspěch, pokud jsou prováděny na D1. Tento bonus se bude v průběhu týdne snižovat.

11.2 Pozemní pohyb Osy

11.2.1 Omezení

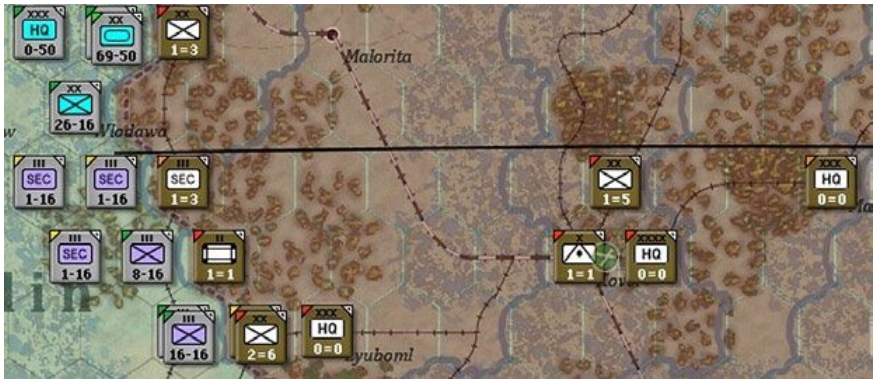
V 1. kole v Maďarsku nedochází k žádnému pozemnímu pohybu. Jednotky Osy nemají na T1 přidělené body strategického pohybu (SMP). Všimněte si, že to nejen brání strategickému pohybu, ale také zastaví jakoukoli obnovu bodů bojové přípravy (viz část 23.2.1).

11.2.2 Pravidla pohybu

Jednotky Osy získají pohybový bonus v kole 22. června 1941, pokud splňují obě následující podmínky:

- jednotka se pohybuje z a do hexu severně od řady 173
- je motorizovaná a zbývá jí více než 15 pohybových bodů (MP), případně není motorizovaná a zbývá jí více než 8 MP.

Tyto podmínky jsou kontrolovány pro každý hex, kterým se jednotka pohybuje, takže jednotka pohybující se na jih od řady 172 ztratí pohybový bonus, pokud se pohybují do nebo z této oblasti. Následující obrázek ukazuje, kde je tento předěl na německo-sovětské hraniční oblasti.



Pohybový bonus kromě toho není aplikován na pohyb do (nebo za) hexadecimální řady x194. V podstatě se jedná o linii vedoucí z Polotsku (na Dvině) do Minsku a východně od Gantsevichi.

11.2.3 Snížené náklady na zóny kontroly

Jednotky, které obdrží bonus, neplatí žádné další náklady na pohyb za vstup nebo výstup ze zóny kontroly (ZOC). Neplatí ani náklady za vstup do hexu ovládaného nepřítelem.

11.2.4 Zpoždění boje

Většina pravidel pro vytváření zpoždění v hexech po boji (22.2.7) je ve fázi Osy T1 stejná. Výjimkou je, že neexistuje žádné minimální zpoždění 1 bodu pohybu (MP) jednoduše kvůli tomu, že sovětská jednotka sousedí s bojovým hexem.



Poznámka: Má to vliv pouze na rychlé útoky, které skončily s kurzem 10:1, což umožňuje Němcům rychlejší postup v sektorech, kde mají úplnou dominanci.

11.2.5 Odemčení sovětské jižní fronty



Pokud je sovětský státní hex jižně nebo východně od 187 187 (jihovýchodně od Lvova) ovládán Osou, pak bude rozmrazena celá jižní fronta i související letecké základny.

11.3 Pravidla pro Sovětský svaz

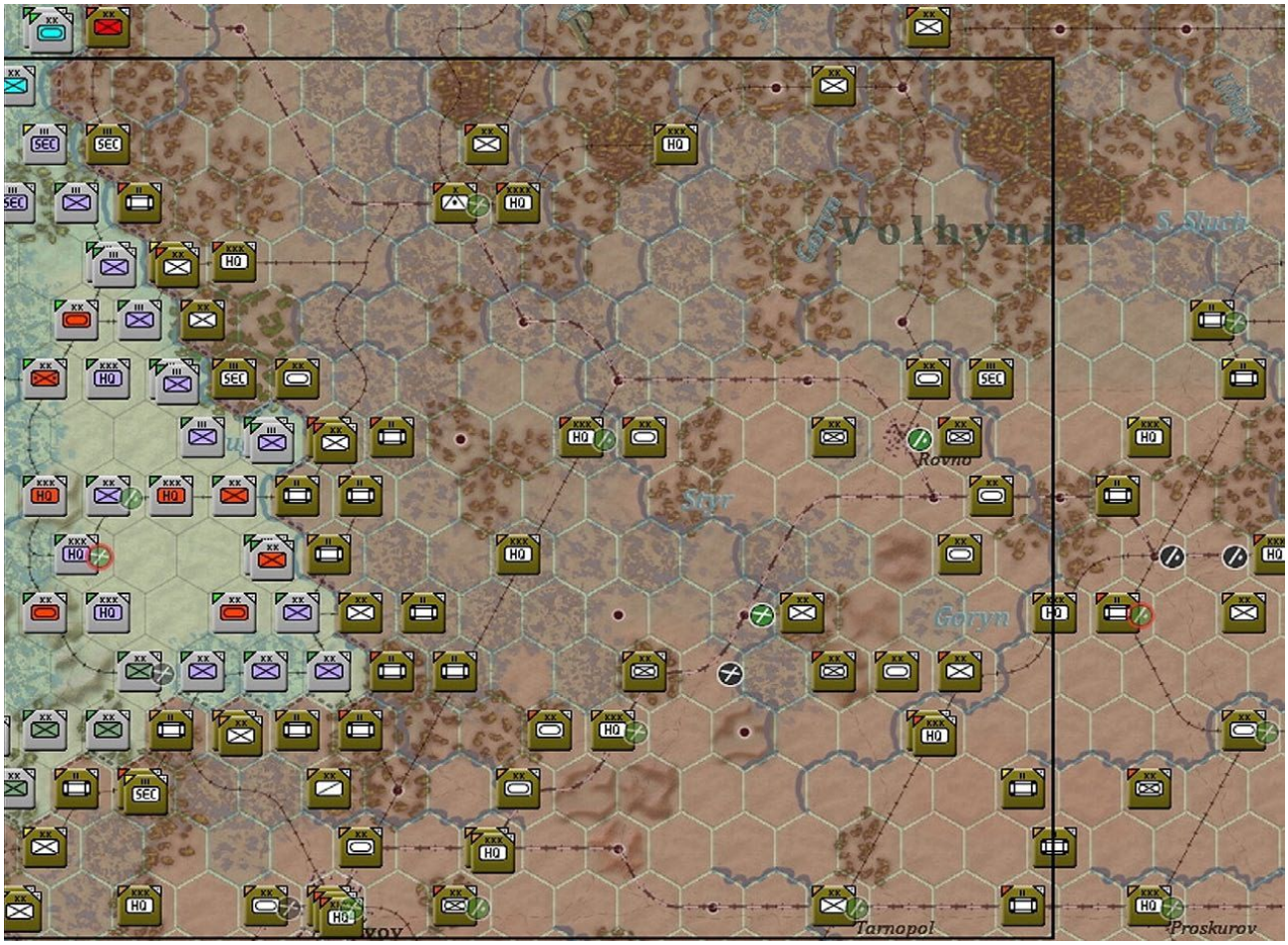
11.3.1 Omezení pozemního pohybu

Sovětské jednotky, připojené k jižní frontě podél rumunských hranic, jsou v prvním kole zmrazeny. Tyto jednotky budou rozmrazeny, pokud německý hráč překročí omezení, popsaná v sekci 11.2.5.

11.3.2 Aktivace rezerv

Pokud za německou stranu hraje člověk, jsou všechny sovětské motorizované jednotky v prvním kole nastaveny jako rezerva s teoretickými 25 pohybovými body (MP).

Sovětské jednotky v oblasti, kde je X> 172, s větší pravděpodobností přejdou z rezervy (v podstatě na začátku fronty jižně od Wlodawy). Toto je stejná oblast, ovlivněná pravidly popsanými v sekci 11.2.2 (viz obrázek).

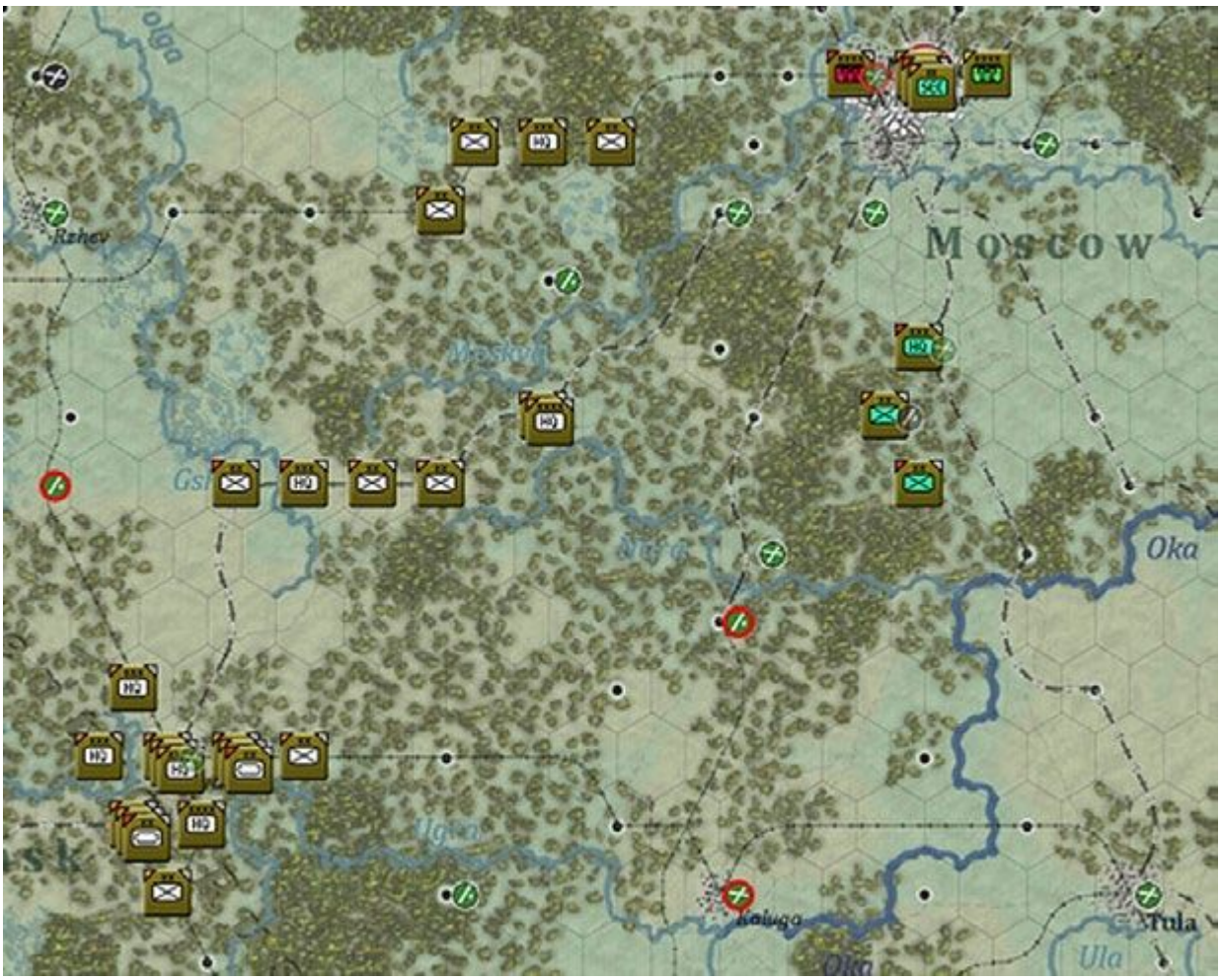


11.3.3 Určení počáteční morálky a zkušeností sovětských jednotek

Přestože WiTE2 představuje vysoce přesnou bojovou sestavu (OOB), odrážející situaci obou armád 22. června 1941, skutečný stav mnoha sovětských jednotek je určen při každém vytvoření hry tak, aby zobrazoval nejistotu jejich skutečné bojové kapacity a míru překvapení, která byla výsledkem německého útoku.

Morálka a zkušenost všech sovětských jednotek na začátku (na mapě a TB) je nastaveny takto:

1) počáteční morálku určuje základ 30 s přidáním náhodného čísla v intervalu 1-24
2) všem horským, kvaleristickým, výsadkovým a NKVD jednotkám se přidává k morálce 5
3) dále se upravuje morálka všech nepodpůrných a nevelitelských motorizovaných jednotek vynásobením jejich morálky hodnotou 0,9 (90%)
4) morálka všech jednotek podle úrovně obtížnosti se upravuje modifikátorem úrovně morálky děleným 100 a násobeným morálkou jednotky. Pokud je například obtížnost nastavena jako náročná a hrajete za Osu, modifikátor úrovně morálky 110 by byl dělen 100 a všechny sovětské jednotky by měly morálku vynásobenou hodnotou 1,1
5) morálka jednotek v jihozápadní oblasti se upravuje přičtěním hodnoty 10. Oblast definováno jako Y> 171, Y <197 a x <218. Obrázek na předchozí stránce ukazuje severní a východní hranici této oblasti.
- morálka jednotek v moskevské oblasti se upravuje přidáním hodnoty 5. Moskevská oblast je definována jako x> 215 a Y <136. Tuto oblast přibližně ukazuje následující obrázek.



7) konečná morálka sovětských jednotek nesmí po všech úpravách překročit 99 nebo být menší než 35, aby odpovídala každému možnému nastavení úrovně obtížnosti.
8) úroveň zkušeností pro každý typ pozemního prvku ve všech sovětských jednotkách se nastaví pomocí vzorce ((2/3 x morálka jednotky) + (1/2 x náhodné hodnoty (morálka jednotky))). Morálka po všech úpravách nesmí překročit 99 nebo být menší než 35, aby odpovídala každému možnému nastavení úrovně obtížnosti

11.3.4 Stanovení počátečního poškození sovětských pozemních prvků

V rámci běžného procesu automatického spuštění hry dojde k poškození některých pozemních prvků v sovětských jednotkách.

0% - 10% prvků, které nejsou připraveny k AFV, bude poškozeno.
10% - 30% prvků připravených na AFV, bude poškozeno.

11.3.5 Letecké zásobování

Ve žádném kole v červnu 1941 nelze použít letecké zásobování, aby se zabránilo izolaci sovětských jednotek bez ohledu na stav jejich zásob (25.9.3). To se projeví u všech takových misí probíhajících v sovětské T3 (neovlivní to tedy T3 Osy, kde takové jednotky zůstanou izolované).

11.4 Poškození železnice v pobaltském regionu

V prvních čtyřech kolech může být jakýkoli železniční hex v této oblasti (Litva, Lotyšsko a Estonsko) obsazen s neporušenou železniční tratí (všimněte si, že normálně budou koleje poškozené, protože změní majitele). Existuje 70% šance, že takový hex nebude poškozen, pokud bude obsazen ve fázi pohybu nebo když izolované hexy změní vlastnictví.

Pamatujte si, že každý hex, který je obsazen bojem, bude poškozen.

12. STÁT A MORÁLKA JEDNOTEK

Tato část vysvětluje, jak koncept státní morálky ovlivňuje hru WiTE2.

Klíčové body:

- jak se státní morálka v průběhu času mění
- jak státní morálka ovlivňuje morálku jednotky
- jak mohou jednotky získat nebo ztratit morálku
- jak jednotky získávají zkušenosti

Ve WiTE2 se koncept státní morálky používá k zobrazení typické úrovně výcviku a odbornosti bojových jednotek, které každý stát buduje.

Každá národnost ve hře má základní úroveň státní morálky. Skutečná jednotková morálka může být nad nebo pod státní morálkou, ale jednotková morálka bude tíhnout spíše k úrovni státní morálky. Změny státní morálky najdete v příloze 38.2 nebo v editoru her.

12.1 Inerakce jednotkové morálky a státní morálky

12.1.1 Nově postavené a přestavěné jednotky

Jednotky, které jsou zničeny a přestavěny nebo nově postaveny, budou mít morálku nastavenou na 30+ (státní morálka/4) + náhodná hodnota ze (státní morálka/4). Nikdy nebude nižší než 30 nebo vyšší než 60.

12.1.2 Elitní jednotky

Sověti i Němci postavili jednotky, které byly považovány za elitní. Tyto jednotky získají modifikátor své státní morálky takto:

Speciální bonus mají:
- německé pravidelné (nebo LW) elitní jednotky: +15 (Patří sem formace jako Gross Deutschland a Hermann Goering Panzer Division)
- sovětské gardové +10
- elitní SS +5 v roce 1941, +10 v roce 1942, +15 v roce 1943 a později Některé jednotky získávají potenciální bonus za morálku díky svému typu (typový bonus a speciální bonus lze sčítat):
- kavalerie, horské, výsadkové a výsadkové +5
- spojenecké motorizované jednotky Osy +5
- německé motorizované jednotky +10
- sovětské motorizované jednotky (od září 1942 do srpna 1943) +5, sovětské motorizované jednotky (září 1943 - konec války) +10.

Příklad: sovětská gardová motorizovaná jednotka v roce 1945 má modifikátor +20 (+10 za motorizovaná v roce 1945 +10 za gardová), sovětská gardová jednotka kavalérie by měla modifikátor +15 (+5 za kavalérie a +10 za gardová).



Je nutné zdůraznit, že tyto hodnoty nemění morálku jednotek jako takovou, stanoví pro ty formace potenciální státní morálku (National Morale - NM), které mohou dosáhnout pomocí pravidel v 12.1.4.

12.1.3 Německé formace Luftwaffe

Různé polní divize, které Němci stavějí z kádrů Luftwaffe, mají proti pomyslné německé státní morálce (NM) penalizaci 10 bodů. Tato úprava však nesníží jejich NM pod 55, takže bude mít s pokračující válkou menší účinek (ve srovnání s většinou německých pěchotních formací).

12.1.4 Přizpůsobení morálky jednotky státní morálce

Jednotlivé jednotky mohou mít odlišné úrovně morálky od aktuální úrovně státní morálky. To může být způsobeno morálkou přidělenou jednotce při jejím prvním vstupu do hry. Například některé jednotky, které budou koncem roku 1941 přeneseny ze sovětského Dálného východu, budou mít vyšší morálku, aby odpovídala jejich elitnímu postavení a zkušenosti, získané při různých střetech s Japonci až do roku 1939.

Jednotky získají nebo ztratí morálku, když vyhrají nebo prohrají bitvy (23.10.4). Morálka pozemní jednotky se může snížit v důsledku prohraných bitev, postižených leteckým zákazem nebo izolací. Čím výše je morálka jednotky nad její státní morálkou, tím větší je šance, že se morálka sníží, když jednotka prohraje bitvu.

Ustoupivší jednotky mohou ztratit jeden bod morálky, který se zvýší na ztrátu dvou bodů morálky, pokud selže kontrola morálky velitele.

Prchající jednotky ztrácejí další jeden bod morálky. Pokud je morálka jednotky pod její státní morálkou, pak může získat zpět až 10% státní morálky, ale ne více, než je státní morálka země.

Pokud je morálka jednotky pod její státní morálkou nebo menší než 50 (podle toho, která je nejnižší) a je vzdálena více než 10 hexů od nejbližší nepřátelské jednotky, pak může získat mezi 0 - 2 body morálky.

Každé kolo je šance, že morálka jednotky bude snížena o 1 nebo 2 body, pokud její morálka přesáhne její státní morálku o 30 nebo více bodů.



Příklad: Německá státní morálka má v roce 1942 hodnotu 70, takže jednotka by mohla získat 7 bodů za kolo, ale pokud se nejedná o elitní jednotku, nesmí tímto způsobem překročit 70.

12.1.5 Další změny morálky jednotky

Jednotky mohou získat nebo ztratit morálku i z jiných důvodů. Pokud je maximální tabulka vybavení (TOE) pod 50, jednotka nezíská ve fázi logistiky zvýšení morálky.

Morálka jednotky se může během fáze přátelské logistiky zvýšit kvůli těmto okolnostem:

- jednotka je v rezervním boxu nebo v boxu bojiště bez pozemního boje
- jednotka je velmi dobré zásobena a její morálka je menší než 75. Pokud je limit (75) větší než morálka jednotky, pak je zisk v této situaci možný
- jednotky, které jsou pod morálkou 40 automaticky získají ve fázi logistiky jeden bod morálky
- izolované jednotky mohou ztratit jeden nebo více bodů morálky v závislosti na stávajícím nedostatku zásob.
- jednotky únavou a nízkou morálkou mohou během logistické fáze ztratit morálku
- pokud má jednotka na konci logistické fáze méně než 20% potřebných zásob, může ztratit 1 bod morálky. Jestliže je hodnota nižší než 10%, může ztratit 2 body morálky
- v každé logistické fázi může jednotka ztratit bod morálky kvůli únavě. Čím vyšší je únava a čím nižší je morálka jednotky, tím větší je šance, že jednotka musí provést kontrolu morálky velitele, aby se vyhnula ztrátě morálky

12.2 Nastavení státní morálky nad nebo pod 100

Při počátečním nastavování hry (nebo v jakékoli její fázi, pokud hrajete proti AI) je možné nastavit úroveň morálky pro jednu nebo druhou stranu na hodnotu jinou než 100.

Zvýšení této hodnoty nad 100 ovlivní bojový výkon, morálku jednotky a z toho vyplývající náklady na pohyb do nepřátelského území. Ve skutečnosti je základní morálka každé jednotky vynásobena hodnotou,

kterou nastavíte. Na straně Osy takový zisk morálky ovlivňuje pouze německé jednotky, ne jednotky různých spojeneckých států (kapitola 14).

Všimněte si, že jednotky zahájí scénář s morálkou stanovenou scénářem bez ohledu na zvolenou úroveň obtížnosti. Morálka jednotek se poté přizpůsobí revidovanému stavu státní morálky podle standardních pravidel (12.1.4).

Pokud je upravena úroveň morálky, bude to platit stejně pro morálku bojových a podpůrných jednotek a pilotů. Časem to zvýší typickou úroveň dovedností většiny pilotů (16.7). Kromě toho existují dvě důležité prahové úrovně, které mají širší dopad na hraní hry.

- kdykoli je úroveň morálky nastavena na 110 nebo vyšší, pak jsou administrativkí kontroly velitelů na pohybové body vždy úspěšné (22.1) a jednotky získají navíc +1 bod morálky z vítězství a při prohře ztratí o jeden bod morálky méně, než je obvyklé. Ve skutečnosti to zvyšuje pohyblivost vaší armády a znamená to, že je v boji odolnější.
- když je AI nastavena na morálku 110, dostane další body pohybu (MP) a bude moci provádět určité druhy strategického pohybu, které by jinak porušovaly pravidla. Tento pohyb velmi usnadňuje AI vytvářet obrannou linii. To by nemělo pomáhat AI v útočných pohybech, přestože jí další MP pomohou.
- AI má také šanci získat speciální bonus v boji, který způsobí na začátku každého boje nepříteli určité narušení a menší poškození. Tento bonus platí pro AI Osy v období od listopadu 1941 a od dubna do listopadu 1942. Pro sovětskou stranu bude platit od března 1943.
- pokud je morálka pro jednu stranu nastavena na 120 (nebo vyšší), existuje řada sekundárních výhod. Všechny kontroly ke stanovení pohybových bodů (22.1) s využitím administrativních a velitelských kontrol budou splněny. Jednotky během logistické fáze získají extra morálku a, pokud vyhrají bitvy získají více morálky (a v případě porážky ztratí morálky méně). Pokud je navíc strana Osy nastavena na 120, pak žádné sovětské jednotky nevstoupí do boje kvůli pravidlům aktivace zálohy v 1. kole (11.3.2).

- pokud je morálka nastavena pod 100, pak se tímto faktorem dále upravuje příslušná státní morálka. Jinými slovy, pokud je morálka nastavena na 90, jednotka, která by jinak měla morálku 50, bude mít morálku 45.



K různým způsobům, kterými AI mění pravidla a důsledky těchto změn je v poznámkách hráče několik podrobností, zejména v sekci 30.7.

12.3 Zkušenost

12.3.1 Zkušenosti pozemních prvků

Zkušenost představuje jak výcvik pozemního prvku, tak jeho schopnost udržovat soudržnost jednotek v bojových situacích. V jednotce má každý typ pozemního prvku (pěchotní četa, 50 mm minomet, Panzer IIc) úroveň zkušeností, která je průměrem individuálních zkušeností všech stejných typů pozemních prvků. Stejně jako u morálky platí, že čím vyšší úroveň zkušeností základních prvků, tím lépe. Zkušenosti ovlivňují hlavně boj, bojovou hodnotu, oslabení z ústupu a pravděpodobnost střelby a zasažení nepřátelských pozemních prvků.

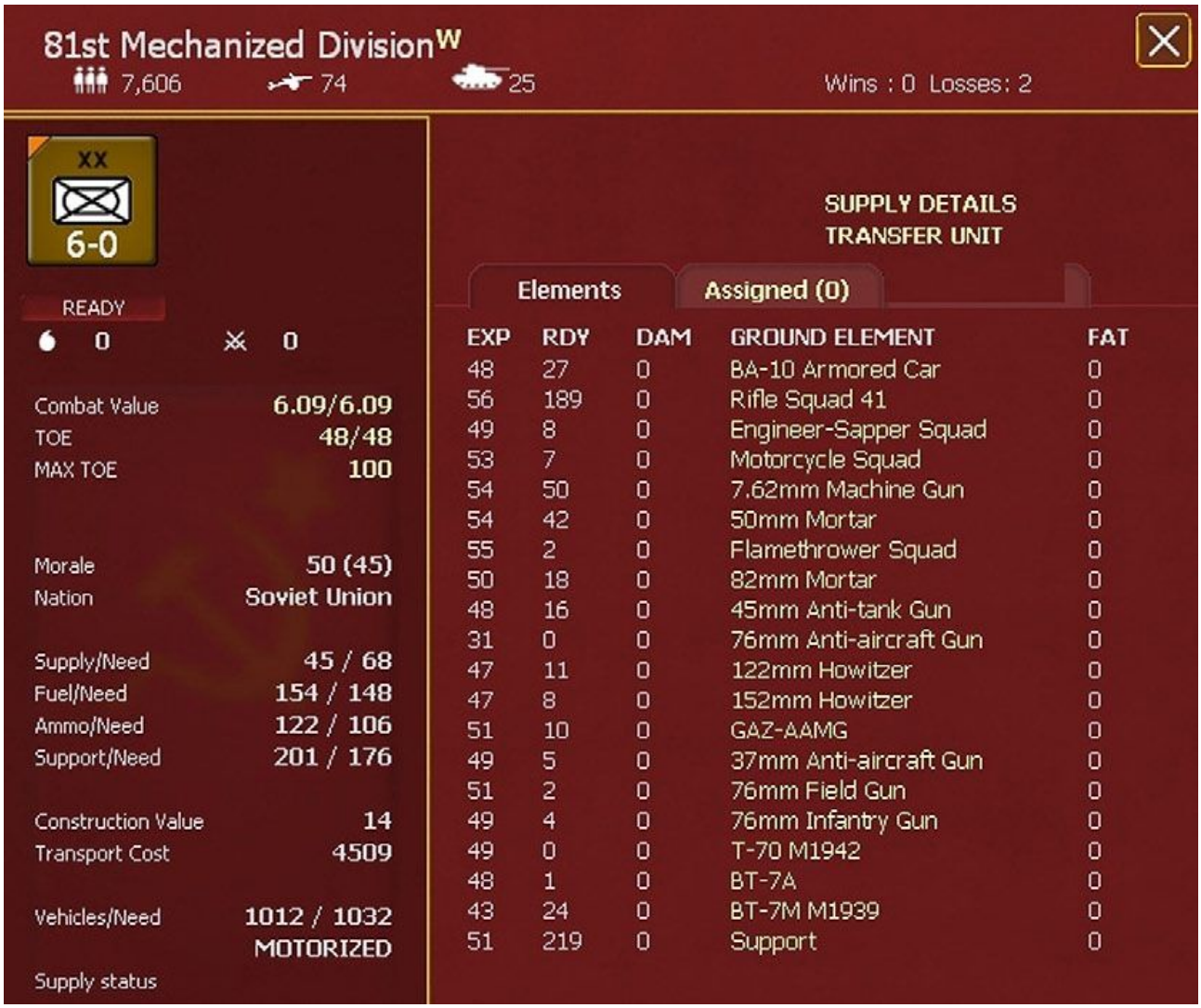
Pozemní prvky automaticky zvyšují úroveň svých zkušeností během zásobovací a nahrazovací části logistické fáze prostřednictvím školení. Ačkoli je to jediný okamžik, kdy pozemní prvky získají zkušenosti, množství bojů, kterých se pozemní prvek zúčastnil během předchozího kola, pozitivně ovlivňuje schopnost pozemního prvku zvýšit počet získaných zkušenostních bodů. Pozemní prvky mohou cvičit až na průměrnou úroveň zkušeností své rodičovské jednotky.

Zvýšení zkušeností ve fázi logistiky může nastat takto (všechny jsou kumulativní, takže maximální zisk je 9 za kolo):

- prvky se zkušenostmi pod 50% morálky jednotky získají 3 body zkušenosti, prvky se zkušeností nad 50% a pod 75% morálky jednotky získají 2 body zkušenosti, prvky se zkušeností nad 75% a pod morálkou jednotky získají 1 bod zkušenosti.

- jednotky v režimu REFIT, nesousedící s hexem ovládaným nepřítelem, v záložním boxu bojiště nebo v boxu bojiště s úrovní Ground Combat Level nastavenou na None tuto šanci nemohou získat. Prvky se zkušeností menší než 91 a menší než jejich morálka mají šanci získat další zkušenost, přičemž čím nižší zkušenost, tím větší šance na získání bonusu. Možný bonus se pohybuje v rozmezí 1 - 3.
- prvky, které se od své poslední logistické fáze účastnily boje a mají zkušenost menší než 91, mohou také získat 1 - 3 body zkušenosti. Čím více bojují a čím nižší je jejich zkušenost, tím větší je šance, že zkušenost získají.
- jednotky v rezervním boxu s pozemní bojovou úrovní vyšší než None a se zkušeností menší než 91 získají zkušenost z intenzity boje (až +5 za kolo). Čím nižší je jejich zkušenost, tím větší šanci získají. Čím vyšší je intenzita boje, tím vyšší zkušenost mohou získat a tím je pravděpodobnější, že získají.

Pozemní prvky neztratí zkušenosti jen proto, že morálka jejich jednotky klesla pod jejich aktuální úroveň zkušeností.



Toto okno ukazuje, jak se zkušenost u orvků v jednotce může lišit. Zde má většina kolem 50, ale některé prvky mají méně a střelecké jednotky jsou výrazně nad průměrem.

Náhradní pozemní prvky, přicházející do jednotek, budou mírně snižovat průměrou zkušenost. Nově vytvořené jednotky se objeví na mapě (nebo ve státní rezervě) s nízkou úrovní zkušenosti, což odpovídá potřebě mnoha kol počátečního výcviku a budování soudržnosti jednotek.

Zkušenost pozemních prvků nově zavedených do jednotky z důvodu změny tabulky vybavení (TOE) budou vycházet z průměru podobné třídy pozemních prvků v jednotce. Pokud takové prvky neexistují, bude k vybudování nových prvků použita státní morálka.

12.3.2 Zkušenost jednotek letecké skupiny

Zkušenost jednotek leteckých skupin má značný vliv na účinnost boje během leteckých misí. Jednotky leteckých skupin získávají zkušenost na základě počtu misí, které odlétají. Jednotky leteckých skupin ve státní rezervě jsou považovány za jednotky, létající výcvikové mise každý den během fáze provádění leteckých rozkazů hráče kvůli získání dalších zkušeností (18.3.5).

Tyto výcvikové mise zvýší pravděpodobnost provozních ztrát, což povede k dalšímu poškození nebo zničení letadel z jednotek leteckých skupin, provádějících výcvik.

Jednotkám leteckých skupin ubude zkušeností kvůli přidání náhradních pilotů. Navíc piloti v jednotkách leteckých skupin, kteří upgradují (změní) svůj model letadla buď na letadlo jiného typu (například ze stíhacího bombardéru na stíhačku), nebo jiný počet motorů, ztratí 2 body své zkušenosti (za každý důvod, ale maximálně -4 body).

13. BOXY BOJIŠŤ A SYSTÉM UDÁLOSTÍ

Tato část vysvětluje, jak boxy bojišť a systém událostí ovlivňují hraní WiTE2.

Klíčové body:

- boxy bojišť (theatre boxes - TB)
- boxy bojišť a partyzánská válka
- systém událostí

Boxy bojišť slouží k zobrazení všech bojů mocností Osy a Sovětského svazu ve 2. světové válce a odrážejí jeden ze tří typů zón. V některých jsou Sovětský svaz a Němci a jejich spojenci v přímém boji (například Finsko na začátku scénáře roku 1941). V jiných zemích musí buď Sověti, nebo Němci odklonit značné množství svých ozbrojených sil, aby buď bojovali proti západním spojencům, nebo chránili zranitelné hranice (například sovětský Dálný východ). Kromě toho jsou v boxech bojišť zpracovány partyzánské války v Sovětském svazu a Jugoslávii.

Obě strany mají obecný box „Rezervy“, který lze použít k vrácení jednotek mimo mapu.

Hráči budou mít možnost zamknout boxy bojišť prostřednictvím možnosti hry Enhanced Player TB Control, takže budou probíhat pouze skriptované převody do a z rezervních TB. Nastavení této možnosti hry musí být provedeno před začátkem hry a později je nelze změnit. Vypnutí této možnosti hry přinese hráči další omezení jednotek v TB. Bez ohledu na tuto volbu bude Reserve Theater Box vždy plně funkční.

Systém událostí (13.5) se používá k vyjádření pokroku v jiných bojištích a používá spouštěče (například datum nebo geografická umístění) ke změně rozložení pracovních sil, administrativních bodů a sledování bojů a ztrát, pokroku západních spojenců a státní morálky. Spojenecké bombardování ovlivní německou průmyslovou výrobu.

Pokud v daném boxu bojiště nejsou dostatečné síly, může hráč přijít jak o vítězné body, tak o administrativní body. Řetězec událostí, ovlivňujících toto bojiště, může navíc nastat dříve, což urychlí kapitulaci některých mocností Osy. Na druhou stranu překročení požadované posádky může vést k tomu, že hráč získá vítězné i správní body a zpozdí související události.

13.1 Boxy bojišť

13.1.1 Seznam boxů bojišť a jejich interakce

Hráč Osy má tyto boxy bojiště:

Státní rezerva
Severní Afrika
Balkán
západní Evropa
Norsko
Finsko
Posádka Sovětského svazu (neaktivní na začátku her začínajících 22. června 1941)

Sovětský hráč má tyto boxy bojiště:

Státní rezerva
Severní fronta
Dálný východ
Zakavkazsko

Na obou stranách se státní rezerva používá k pořádání výcviku jednotek, jejich modernizaci nebo reorganizaci po těžkých ztrátách. Pokud jsou jednotky ve státní rezervě nastaveny na „REFIT“ (26.3), budou mít prioritní požadavky na všechny dostupné zdroje. Kromě některých jednotek (například zničených jednotek, vracejících se do hry) je použití státní rezervy pro oba hráče nepovinné.

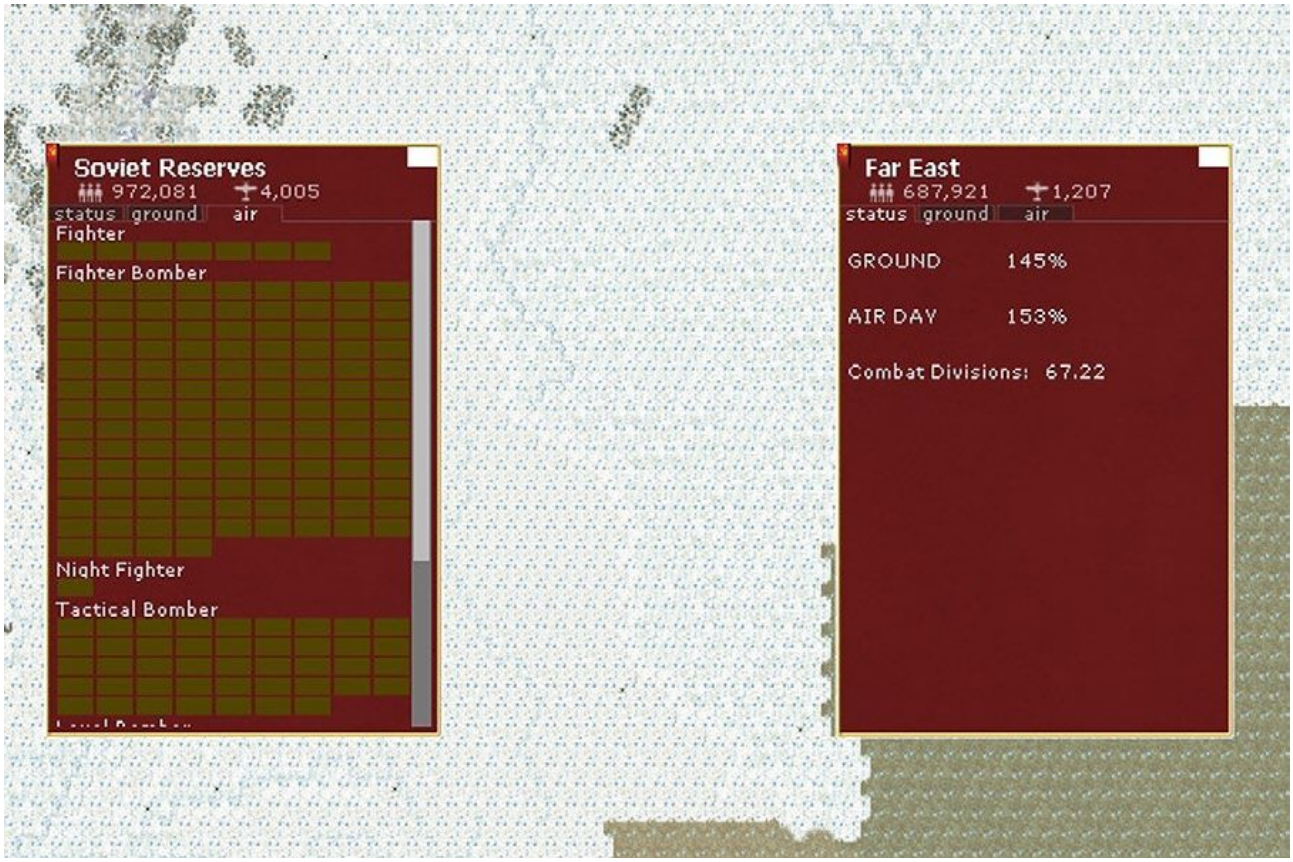
Pro hráče Osy slouží boxy bojišť severní Afrika, Balkán, západní Evropa a (zpočátku) norské boxy bojišť k zobrazení boje se západními spojenci. Ztráty se určují změnou intenzity boje (13.3.1) a požadovaná posádka se bude v průběhu hry měnit. Ke konci války se část Jugoslávie může stát hratelnou a oblasti v Německu budou s postupujícími spojenci odstraněny z mapy a budou nehratelné.

Od sovětského hráče vyžadují bojiště na Dálném východě a Zakavkazsku vyžadují variabilní posádku. Pokud to nesplní, může to sovětského hráče stát vítězství a administrativní body.

Na začátku hry jednotky Osy ve finském bojišti bojují se sovětskými jednotkami na severní frontě. Každá strana má vlastní požadavky na posádku a intenzitu boje. Nedostatek vojsk může stát administrativní a vítězné body a může oddálit nebo urychlit události, spojené s válkou ve Finsku (40.1). Jakmile se Finsko vzdá, síly sovětského severního frontu se zapojí do konfliktu se silami Osy v norském boxu bojiště.

13.1.2 Přístup k boxům bojišť

Lze ho uskutečnit z mapy pomocí záložek v horní části obrazovky, stisknutím kláves CTRL+T nebo kliknutím pravou myší na libovolný hex a výběrem „Map Information“ a poté „Theatre Boxes“. Geografické boxy bojišť lze nalézt na části mapy, kterou zobrazují (takže box sovětského Dálného východu je na východním okraji mapy). Sovětskou rezervu najdete na Sibiři a německou rezervu v Německu.



Když ve výchozím nastavení hráč zvolí CTRL+T, vycentruje se mapa na umístění boxu Reserve Theater. Hráče do něj přenesou také tlačítka na mapě přeskoku.

Alternativně lze ke všem jednotkám (pozemním i vzdušným) v boxu bojiště (TB) přistupovat prostřednictvím velitelské zprávy (ale v tomto případě budou zobrazeny jako součást normální velitelské zprávy).

13.1.3 Přesun jednotek do a z boxů bojišť

Mnoho bojových jednotek je nastaveno na přenos mezi boxy. Najdete v záložce ‚Reinforcements and withdrawals' (posily a stažení - 36.7). V určeném tahu se stáhnou ve stavu (zejména % TOE), ve kterém se nacházejí. Pokud jsou velmi slabé, hráč riskuje ztrátu vítězných (VP) a administrativních /AP) bodů, protože tomuto boxu mohou chybět dostatečné zdroje (13.5).

Jednotky jsou způsobilé k dobrovolnému přechodu do boxu bojiště pouze tehdy, pokud byly na svém aktuálním místě (na mapě nebo v boxu) alespoň jedno kolo. Pokud jsou na mapě, nesmějí být v zóně kontroly a musejí být na hexu se železnicí, která je připojena k širší železniční síti. Kromě toho musejí být více než 4 hexy od nejbližší nepřátelské jednotky a musejí mít dostatečný počet bodů strategického pohybu (SMP), aby mohly nastoupit do vlaku.

Přesun jednotky z mapy do boxu bojiště nebo naopak může trvat jedno nebo více kol. Jednotky, které dorazí na mapu z boxu rezerv, budou rozmístěny podle sekce 13.2. Obrazovka posil a stažení navíc zobrazuje skriptované pohyby do a z jiných boxů bojišť.

Sovětské jednotky, převáděné z boxu rezerv, dorazí k Čerepovci (severní fronta), Moskvě (Dálný východ) nebo poblíž Baku (ze Zakavkazska).

Pokud si hráč přeje přesunout jednotku z mapy do jakéhokoli boxu, musí mít dostatek bodů strategického pohyby (SMP), aby mohla nastoupit do vlaku..

Některé jednotky nemají SMP (22.4.2), včetně všech jednotek Osy na T1, jednotek, které aktuálně prchají a jednotek, které se zotavily v předchozí logistické fázi zotavily z útěku. Jednotky v městských opevněních také nemají SMP (20.6).

13.1.4 Zničené jednotky a státní rezerva

Na obou stranách bude mnoho zničených jednotek umístěno do státní rezervy, aby mohly být po rozhodnutí hráče vráceny zpět. Konkrétní pravidla pro sovětského hráče najdete v sekci 27.2.1.

Pokud jde o hráče Osy, jednotky, které jsou způsobilé k přeskupení (některá omezení viz 25.2.4), budou umístěny do státní rezervy po zpoždění, souvisejícím s velikostí jednotky:

- divize (včetně všech podjednotek rozdělené divize) - zpoždění 9 kol
- brigáda - zpoždění 5 kol
- pluk - zpoždění 3 kola
- prapor nebo menší - zpoždění 1 kolo

13.1.5 Interakce mezi boxy bojišť a herní mapou

V závislosti na událostech, ke kterým ve hře došlo, mohou být určité oblasti mapy hratelné (mohou být odstraněny z Theatre Box) nebo budou odstraněny z hrací plochy (budou přidány do Theatre Box). Příkladem prvního typu bude přidání většiny východní Jugoslávie na hratelnou mapu určitý čas poté, co Sověti obsadí Rumunsko. K druhému typu dochází, když západní spojenci v roce 1945 postupují do Německa.

Pokud Sověti obsadili klíčová města v Bavorsku, Šlesvicku-Holštýnsku nebo Braniborsku, pak tato města nebudou předána kontrole západních spojenců.

Některé z bombardovacích akcí západních spojenců (40.5) se zaměří na města, která jsou na mapě. V tomto případě bude jakýkoli flak ve městě přidán k flaku, který je již v příslušném boxu bojiště a sníží škody způsobené městu.

Izolované jednotky nebudou staženy z herní mapy.

13.1.6 Automatická správa boxů bojišť

VitE2 lze hrát tak, že necháte boxy bojišť (kromě státní rezervy) zamčené. V takovém případě budou jednotky přesunuty podle rozvrhu posil a budou automaticky měnit svou tabulku vybavení (TOE) a přidělená letadla. Jednotky v boxech si vezmou svůj díl náhrad pracovní síly a vybavení.

13.1.7 Úprava morálky v boxech bojiště

Všechny jednotky v boxech bojiště (TB) získávají morálku až 3 až do své státní morálky (NM). Navíc jednotky pod svou státní morálkou v boxu rezervy nebo bojiště, který má nulovou pozemní bojovou intenzitu, získají morálku až 6 až do výše své státní morálky (NM). V součtu může jednotka z těchto dvou hodů získat až 9 morálky za kolo.

Tyto jednotky jsou stále předmětem dalších úprav morálky, které mohou kompenzovat její část nebo celý zisk (12.1).

13.2 Přesuny z boxu státní rezervy

13.2.1 Přesun pozemních jednotek do a ze státní rezervy

Státní rezerva (pro obě strany) je považována za speciální box bojiště, kde jednotky mohou cvičit a přebírat nové vybavení. Jednotky se přesouvají z mapy do státní rezervy podle výše uvedených pravidel.

Při přesunu pozemních jednotek z boxů bojišť na mapu dorazí standardně poblíž Berlína nebo Moskvy.

Alternativně může být jednotkám Osy a Sovětů přidělen vstupní hex, aktuálně ovládaný hráčem, který byl původně německý nebo sovětský. V praxi to znamená, že žádná strana nemůže přivést posily na druhou stranu hranic z roku 1941.

Kromě toho musí být cílový hex nejméně 10 hexů od jakéhokoli zásobeného nepřátelského hexu a na železničním hexu nebo v přístavu, který může normálně trasovat zásoby.

Alokaci lze během tahu hráče libovolně často měnit a jednotka se přesune v další fázi přátelské logistiky. Jednotky dorazí do hexu určeného v době, kdy kdy to mají nařízeno, takže teoreticky by každá jednotka mohla dorazit na jiný hex. Jakmile nařídíte jejich příchod na mapu, zobrazí se na obrazovce posily se svým cílovým hexem.



Tyto rozkazy nelze dodatečně zrušit ani upravit.

Cílový hex se vybere kliknutím pravou myší na mapu a výběrem možnosti „Nastavit hex pro příjezd rezervy“ (Set Reserve TB Arrival Hex).



Nezapomeňte, že cílový hex se používá k označení, kam by měly dorazit rezervy. Pokud v cílovém hexu není dostatečná kapacita pro štos, objeví se jednotky co nejblíže k tomuto místu (podél příslušné železniční tratě).

13.2.2 Přesun leteckých jednotek do a ze státní rezervy

Letecké jednotky se do a ze své státní rezervy přesouvají trochu jiným způsobem.



Letecké jednotky lze přiřadit do rezervy buď kliknutím na žeton jednotlivých jednotek, nebo pomocí velitelské zprávy (35.4).

Letecké jednotky jsou z rezervy přesouvány různými způsoby. Lze to provést otevřením základny a přidělením požadovaných leteckých jednotek. Tento proces lze také provést pomocí karet Air Operation Group nebo Air Command (17.3.1).

Kromě toho pokud používáte systém automatické asistence AI (17.1), bude AI řídit převody do a ze státní rezervy v rámci procesu přidělování vašich leteckých sil (17.1.4). Přesun do rezervy a z rezervy bude mít vliv na přidělování pilotů (16.7.3).

13.2.3 Změna stavu jednotky v boxu rezervy

Jednotky v boxu Reserve Theatre lze nastavit na REFIT, upravit jejich maximální tabulku vybavení (TOE) a změnit typ jejich letadel stejně, jako by byly na mapě.



Poznámka: Tato schopnost je velmi důležitá, protože jednotky v režimu REFIT v boxu rezervy budou mít prioritu při přidělování posil a náhrad (26.3.2). Nastavením jen některých formací na REFIT zajistíte, že náhradní jednotky a pracovní síly budou k dispozici také jednotkám na mapě.

Jednotky ve státní rezervě se budou v následující logistické fázi snažit okamžitě snížit svou skutečnou TOE na stanovenou hodnotu. Přebytečné vybavení bude vráceno do příslušného zásobníku. Pokud má jednotka alespoň 80% svých potřeb, zachová si je bez ohledu na skutečnou maximální TOE, stanovenou hráčem.

13.3 Aktivní boxy bojiště

13.3.1 Intenzita boje v boxech bojiště

Každý box bojiště má intenzitu boje pro pozemní nebo letecké operace v rozmezí od žádného, velmi nízkého, nízkého, středního, vysokého a velmi vysokého. Tyto hodnoty mohou měnit události.

Čím vyšší je intenzita boje, tím větší ztráty utrpí jednotky v tomto boxu. Všimněte si, že i když je intenzita boje nastavena na 0, přesto dojde k určitým ztrátám, souvisejícím s oslabením.

Na obrázku je pro sovětský severní box bojiště intenzita pozemního boje nízká a intenzita leteckého boje střední.

Northern Front LOSSES

TURN	TOTAL	GROUND ELEMENT
0	21	T-26 M1933 (SU)
0	23	BT-7M M1939 (SU)
4	205	Flamethrower Squad (SU)
6	1070	Engineer-Sapper Squad (SU)
0	53	BT-5 M1934 (SU)
0	34	BT-7 M1937 (SU)
0	103	T-26 M1937 (SU)
0	6	T-38 M1937 (SU)
0	33	T-40 M1941 (SU)
0	57	OT-130/133 (SU)
0	91	T-34 M1941 (SU)
0	22	KV-1 M1941 (SU)
0	15	KV-2 M1940 (SU)
0	1	Valentine III (SU)
0	1	GAZ-AAMG (SU)
0	226	BA-10 Armored Car (SU)
74	326	Naval Rifle Squad (SU)
6	92	Naval Rifle Squad (-) (SU)
0	37	BA-20 Armored Car (SU)
2	203	45mm Anti-tank Gun (SU)
10	654	76mm Infantry Gun (SU)
0	775	76mm Field Gun (SU)
0	110	122mm Howitzer (SU)
0	49	37mm Anti-aircraft Gun (SU)
0	388	82mm Mortar (SU)
8	87	120mm Mortar (SU)
42	4031	7.62mm Machine Gun (SU)
7	442	12.7mm Anti-aircraft MG (SU)
76	5158	Rifle Squad 41 (SU)
15	1739	Rifle Squad (-) (SU)
19	152	Submachine Gun Squad (SU)
0	132	Cavalry Squad 41 (SU)
4	148	Cavalry Squad 41v2 (SU)
24	324	14.5mm Anti-tank Rifle (SU)
16	2100	50mm Mortar (SU)
0	20	152mm Gun-Howitzer (SU)
0	23	152mm Howitzer (SU)
0	1	BM-13-16 Rocket Launcher (SU)
0	35	76mm Anti-aircraft Gun (SU)
0	74	Motorcycle Squad (SU)
0	265	7.62mm Quad Anti-aircraft MG (SU)
0	2	76mm Anti-tank Gun (SU)

Intenzita boje tedy určuje ztráty, které ovlivní posádku v každém boxu bojiště. Pokud si chcete ověřit, co to v praxi znamená, můžete pomocí protokolu událostí (36.9) zkontrolovat pozemní a letecké ztráty v různých boxech bojišť.

13.3.2 Požadovaná síla v každém boxu bojiště

Zatímco intenzita boje určuje úroveň ztrát v každém boxu, požadovaná síla v každém boxu se nastavuje a upravuje podle události.

Pokud je požadavek překročen, je možné, že hráč spustí události, které mu přidají administrativní a vítězné body a oddálí postup v dané kampani (viz část 40.3, kde je příklad toho, co to v praxi znamená). Nesplnění požadavku povede ke ztrátě administrativních a vítězných bodů a riziku, že bude konkrétní kampaň probíhat rychleji (takže například hráč Osy může přijít o severní Afriku dříve než v historickém datu).



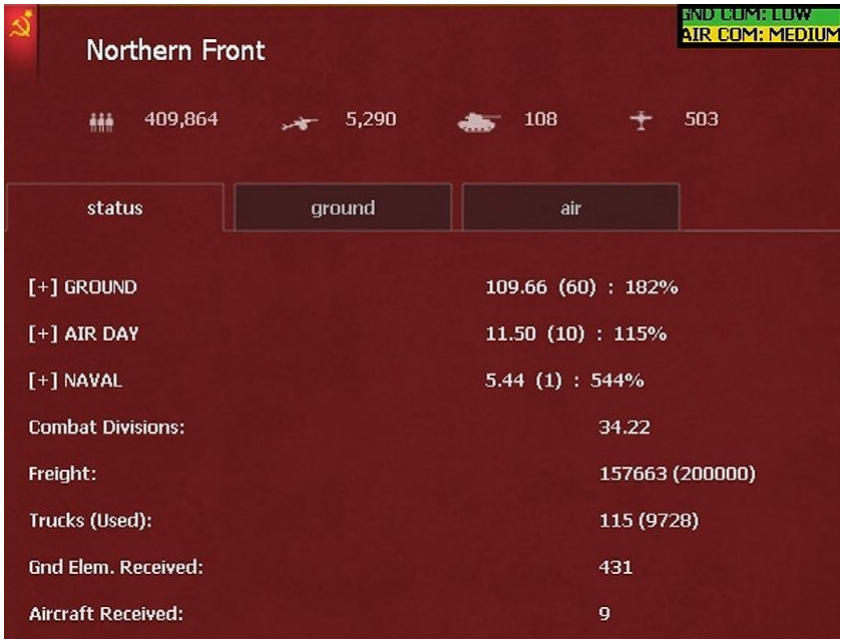
Všimněte si, že je možné v konkrétním tahu získat i ztratit vítězné body (VP) pro daný box, protože rutina kontroluje letecké, námořní a pozemní přidělení jednotek samostatně.

Pokud je možnost hry Enhanced Player TB Control vypnutá, nemůže to hráč přímo ovlivnit, až na zajištění dostatečného množství zdrojů (lidské síly, zbraní atd.), které nahradí ztráty v boxech. Pokud je možnost zapnutá, může to ovlivnit přesunem jednotek do nebo z příslušného boxu (kromě toho stále dochází ke skriptovaným posilám a přesunům).

13.3.3 Správa jednotek v nerezevních boxech

V těchto boxech jsou na dostupné akce určitá omezení. Hráči nemohou změnit maximální tabulku vybavení (TOE) jednotek. Jednotky se automaticky přesouvají dovnitř a ven ze stavu REFIT na základě svých % TOE.

Když je pod 65% TOE, automaticky se během logistické fáze opraví a poté vyjmou (potenciálně během stejné logistické fáze), když jednotka přesáhne 65% TOE. Hráči nemohou stav REFIT těchto jednotek změnit. Pokud jednotka překročí 100% svého TOE, odešle přebytečné prvky zpět do aktivního zásobníku



Hráči nesmějí měnit prioritu zásobování těchto jednotek. Priorita zásobování těchto jednotek je automaticky nastavena na 4 s těmito výjimkami pro některé jednotky Osy:

Jednotky v boxu Garrison Thea-ter v severní Africe a Sovětském svazu jsou vždy nastaveny na 3.

Jednotky v italských, balkánských a západoevropských boxech bojišť jsou po kapitulaci Itálie nastaveny na 3.

Jednotky v boxu bojiště západní Evropy jsou od 1. září 1944 do 31. prosince 1944 nastaveny na 4 a poté v roce 1945 zpět na 3.

Pokud jednotka nemá žádná nastavená data stažení, lze ji přenést z mapy (nebo státní rezervy) na nerezervní box bojiště (TB) jako posilu tohoto místa, ale nelze ji následně odebrat, pokud nebyly povoleny možnosti v 13.3.4 . Rozšířenáé ovládání boxu hráčem (Enhanced Player Theatre Box Control) umožňuje volný pohyb (do jistých mezí) mezi boxy a mezi boxy a mapou.

Jednotkám, které mají naplánovaný budoucí přesun, nelze nařídit přesun z mapy do jiného boxu bojiště, kromě rezervy. Letecké jednotky v nerezervních boxech budou nastaveny na automatické upgrady.

13.3.4 Rozšířené ovládání boxu hráčem (Enhanced Player Theatre Box Control)

Pokud se hráči rozhodnou povolit ruční správu nerezervních boxů, změní se mnoho z výše uvedených pravidel.

Prioritu zásob a maximální hodnotu TOE jednotek v Theatre Boxes však nelze upravit a hráč stále nemá žádnou kontrolu nad jednotkami k opravě (refit).

Jednotkám lze nařídit přesun z mapy nebo rezervy do boxu bojiště (TB) a lze jim našídit přesun z nerezervních TB, pokud přesunovaná jednotka nebude mít TOE pod 90% požadavku (jedna z dílčích kategorií, do kterých jednotka přispívá). Pokud je box pod 90%, všechny zbývající jednotky budou mít oranžový indikátor, což znamená, že žádné další přesuny nejsou povoleny .

Když je jednotce nařízeno, aby se přesunula do nebo z rezervního posádkového boxu, ztratí tato jednotka všechna budoucí data stažení TB (pokud byl naplánován na později přesunutí do jiného TB nebo na mapu, nedojde k němu). Pokud je navíc vybrána tato možnost, pak jakékoli jednotce mohou být odebrány budoucí skriptované přesuny. Uzamčené jednotky nelze přesouvat.

Použití možnosti rozšířeného ovládání ve výchozím nastavení v praxi nevylučuje budoucí skriptované přesuny. Dojde k nim tak, jak je uvedeno v grafu posil, pokud nebudou přímo hráčem zrušeny.



Všimněte si, že to později ve hře může způsobit problémy, protože je pravděpodobné, že při pozdějších přesunech by byly naplněny měnící se požadavky posádky v cílovém boxu. Hráči si budou muset zapamatovat a identifikovat náhradní formaci, jinak mohou v tomto boxu čelit rychlé prohře se ztrátou vítězných i administrativních bodů a různými nepříznivými událostmi.

Budoucí přesuny jednotek (tedy ne aktuálně probíhající) lze zrušit jedním ze dvou způsobů. Nejjednodušší je otevřít obrazovku posil, najít jednotku a zrušit přesun. Alternativou je zrušení přesunu pomocí žetonu jednotky, ale pokud má jednotka ve hře naskriptované převody později, není k dispozici,.

Bez ohledu na to, zda je tato možnost vybrána nebo ne, se hráč může vždy rozhodnout dobrovolně poslat další jednotky do daného boxu.

13.3.5 Omezení jednotek s datem stažení

Pokud není vybrána možnost rozšířené správy boxu, existuje několik omezení pro akce, dostupné jednotkám s datem stažení. Některé jednotky se stáhnou a poté se v pozdější fázi vrátí na mapu. Tato omezení pak v už pozdější fázi nebudou platit.

Jednotky s datem stažení nemohou:
- být sloučeny s jnou bojovou jednotkou kvůli posílení (21.10.2).
- být použity ke stavbě sovětské divize (pomocí střeleckých brigád - 27.5.4) nebo zformování sovětského sboru (27.5.5)
- být nastaveny do statického režimu (21.8).
- být rozpuštěny (21.10.1).
- být odeslány do jiné boxu bojiště

13.3.6 Omezení alokací pro některé boxy bojiště

I když hráči používají možnost rozšířeného ovládání, existují určitá omezení pro odesílání jednotek do určitých boxů bojišť.

Maďarské, rumunské a slovenské síly jsou omezené na:
- rezervy Osy
- posádku v Sovětském svazu.

Finské síly omezené na:
- rezervy Osy
- Finsko (toto omezení se nevztahuje na žádné finské jednotky uvolněné pro mapu, pokud hráč Osy obsadí Leningrad, podrobnosti viz 40.1).

Italské síly jsou omezené na:
rezervy os
posádku v Sovětském svazu
NA
Balkán
Itálii
západní Evropu

13.3.7 Rozpuštění jednotek v boxech bojišť

Pravidla se liší podle toho, zda byla povolena možnost rozšířeného ovládání. Pokud ano, lze jednotku z jakéhokoli boxu rozpustit, pokud:

- jednotka není uzamčena
- jednotka není vrchní ani letecké velitelství
- rozpuštění jednotky nesníží požadavek posádky, ale přispívá pod 90%

Pokud možnost rozšířeného ovládání není používána, může k rozpuštění dojít pouze v případě, že:

- jednotka je v boxu rezerv
- jednotka nemá žádné datum stažení nebo přesunu
- jednotka není vrchní ani letecké velitelství

13.4 Partyzánské válečné boxy bojiště

Partyzánská válka v Sovětském svazu a na Balkáně probíhá ve dvou boxech.

13.4.1 Balkán

Balkánský box je považován za normální mimomapový box bojiště, ale pokud Sověti obsadí Rumunsko, pak bude východní část přidělena mapě, umožňující pohyb v bělehradské oblasti (pro simulaci pozdních válečných bojů).

Tento box je řešením různých požadavků na posádku a intenzitu boje. Nesplnění posádky může hráče Osy stát vítězné a administrativní body a může vést k rychlejšímu zhroucení pozice Osy v jihovýchodní Evropě.

13.4.2 Sovětský svaz

Posádkový box Sovětského svazu simuluje partyzánskou válku. Protipartyzánské a bezpečnostní síly Osy jsou do boxu přidělovány podle obvyklého přesunu jednotek do a z herní mapy. Pokud jsou boxy bojiště plně hratelné, pak může hráč Osy tyto jednotky odstranit.

Partyzánská válka je modelována třemi způsoby. Za prvé se požadavek na posádky Osy bude v průběhu času měnit a za druhé se bude měnit intenzita boje (tedy generování ztrát pro síly Osy).

Partyzánská válka nakonec vytvoří v oblastech okupovaných Němci nízkou úroveň zákazu. Jeho část přetrvá po většinu války, ale někdy bude odrážet krátkodobé sovětské partyzánské útoky v konkrétních oblastech, prováděné ve spojení s útoky Rudé armády. Množství způsobených zákazů bude ovlivněno tím, jak dobře síly Osy splňují nebo překračují požadavek posádky.

Protože jakýkoli zákaz zastaví administrativní pohyb (22.2.1), bude důsledkem zvýšení nákladů na přesun německých jednotek a zásob.

13.5 Události

Systém událostí ve WiTE2 slouží k tomu, aby zobrazil akce, které ovlivňují různé boxy bojišť a aby umožnil použití situačních kritérií pro spuštění akcí na mapě. Systém událostí se navíc používá k přesunu jednotek mezi různými boxy bojišť a herní mapou.

Některé události jsou pouze informativní, ale většina jich odráží průběh války v severní Africe, Itálii a později ve Francii. Navíc je tímto způsobem simulován dopad strategického bombardování západními spojenci.

Každá z těchto kampaní má řadu událostí, které simulují velké ofenzivy nebo otevírání nových aktivních front. Systém událostí je navržen tak, že pokud spojenci dosáhnou většího pokroku řekněme v severní Africe (ať už náhodou nebo odstraněním jednotek hráče Osy), budou ovlivněny i pozdější události v Itálii. Zrovna tak zpoždění spojenců v severní Africe zdrží italskou kapitulaci. Události související s nedostatkem nebo přemírou sil v boxu ovlivňují pozdější události. Každý letecký nebo námořní zisk nebo ztráta posune v příslušném směru časovou osu o 1 den, každý zisk nebo ztráta země posune časovou osu o 4 až 7 dní.

Systém událostí se také používá k přidávání nebo odebírání dalších vítězných a administrativních bodů v případě, že posádka v daném boxu bojiště přesahuje nebo nedosahuje požadovaného počtu.

Úplný seznam událostí a různých propojených kampaní je v příloze K. Ačkoli většina z nich má na válku jen omezený vliv (například ztrátou nebo ziskem vítězných bodů), události uvedené v oddílech 40.12 a 40.15 mají velký vliv, protože udělují další pracovní síly nebo administrativní body, aby zobrazily velké posuny v mobilizaci obou stran.

14. MENŠÍ SPOJENCI

Tato část se zabývá pravidly specifickými pro různé státy, které během války podporovaly Německo nebo Sovětský svaz.

Klíčové body:
- omezení pohybu
- pravidla kapitulace

Po boku Německa a Sovětského svazu bojovalo během druhé světové války několik států. V červnu 1941 jsou Itálie, Rumunsko, Maďarsko, Slovensko, Bulharsko a Finsko považovány za spojenecké státy Osy. Hráč za Osu může pužít mnoho jednotek z těchto států, ale některé vstoupí do hry až později jako posily nebo jsou fixovány několik kol na místě.

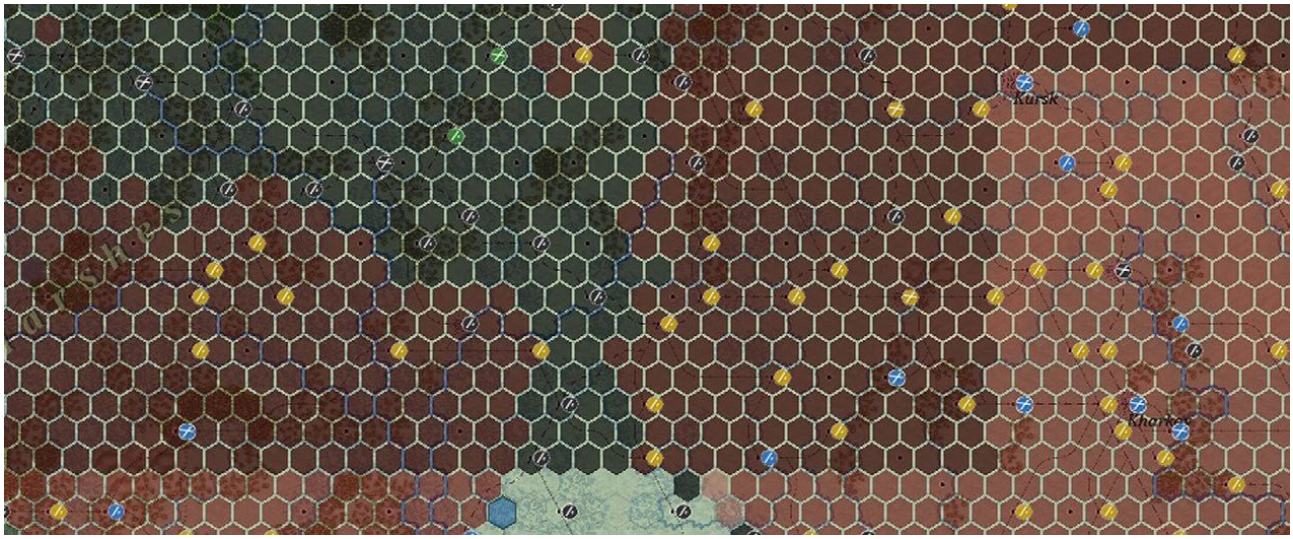
14.1 Nastavení hry a státní morálka spojeneckých států Osy

Pokud je státní morálka na straně Osy nastavena nad 100, bude to mít vliv pouze na německé síly a státní morálka států spojených s osou se nezmění. Pokud je státní morálka pro stranu Osy nastavena pod 100, pak to ovlivní všechny státy Osy (včetně Německa).

14.2 Omezení pohybu u spojeneckých států Osy

Pokud Němci neobsadí Leningrad, jsou finské jednotky omezeny na Finský box bojiště. Pokud Leningrad padne, může dojít k události, která umožní německému hráči přesunout některé finské jednotky na hlavní mapu. Tyto jednotky lze poté libovolně přesouvat na mapě bez dalších omezení.

Pohyb jižních spojenců Osy (Rumunska, Maďarska, Itálie a Slovenska) severně od Varšavy do Kursku, Saratova a Chkalova je znemožněn.



Obrázek poskytuje dobrou představu o tom, jak tato omezení ovlivňují síly spojenců Osy na Ukrajině. Nemohou vstoupit do tmavých oblastí v horní části obrazovky. Tato omezení neplatí v hexech, které byly 22. června 1941 ovládány Německem.

Rumunské jednotky se nemohou přesunout do Maďarska, dokud jsou spojeneci Osy, ale mohou tak učinit, jakmile se země vzdá Sovětům.

Rumunské jednotky se navíc v žádném hexu nemohou štosovat s maďarskými jednotkami. Slovenské a maďarské jednotky se také nemohou štosovat.

Letecké jednotky Alis Axis mohou být přiděleny pouze AOG stejné národnosti, ale jejich AOG může být nastaveno tak, aby se také hlásily německým formacím.

14.3. Kapitulace spojeneckých států Osy

Všechny spojenecké státy Osy se mohou vzdát, protože buď západní spojenci, nebo Sověti mají navrch. Pro každý případ platí jiná pravidla a podmínky. Většina tohoto postupu bude určena různými událostmi, nastavenými ve hře.

Když se spojenecký stát Osy vzdá, všechny jeho letecké základny, jejichž hex je pod kontrolou Osy změní státní příslušnost na německou.

14.3.1 Itálie

Itálie se obvykle vzdá v určité fázi na podzim 1943 v závislosti na postupu západních spojenců. Protože většina zbývajících italských jednotek bude stažena z Ruska na konci jara 1943, je nepravděpodobné, že to bude mít přímý dopad na hru.

Hráč Osy může oddálit italskou kapitulaci přidáním dalších jednotek do boxů Itálie nebo Severoafrického bojiště.

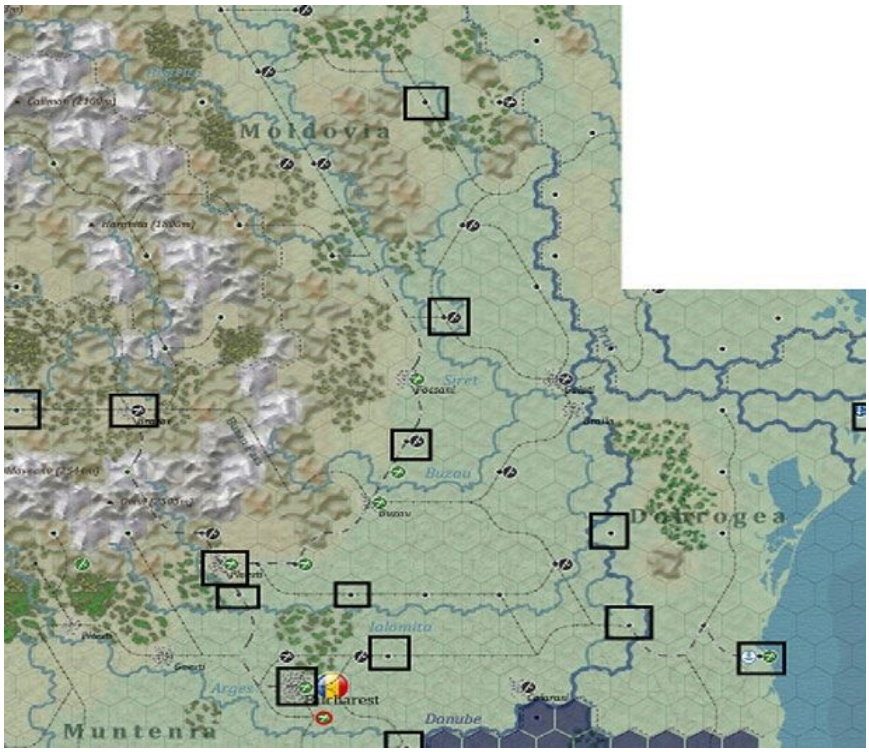
14.3.2 Finsko

Ve WiTE2 se většina boje mezi Finskem, Němci a Sověty odehraje v arktickém mimomapovém boxu bojiště a sovětském severním boxu bojiště.

Pokud německý hráč obsadí Leningrad, může mít možnost přenést některé finské jednotky z finského boxu na mapu.

Finsko se vzdá a změní strany, když dojde k sovětské ofenzívě v roce 1944 a Sověti v té době vlastní Leningrad. Obě strany mohou posílit příslušný box bojiště ve snaze urychlit nebo oddálit finskou kapitulaci. Při finské kapitulaci budou vítězné body za Helsinky (a jakýkoli vhodný časový bonus) přidány k sovětskému součtu (29.1.2).

14.3.3 Rumunsko



Pokud je jedno z mnoha rumunských měst pod sovětskou kontrolou, existuje 50% šance, že se Rumunsko kdykoli po 1. lednu 1942 vzdá. S výjimkou velké části severovýchodní kapsy na východě Maďarska zahrnuje tato oblast většinu Rumunska.

Uvedený obrázek je přibližným nástinem umístění pravděpodobných spouštěčů kapitulace. Další existují na jih a východ od zobrazené oblasti.

Pokud je Bukurešť pod sovětskou kontrolou, Rumunsko se také automaticky vzdá.

Po rumunské kapitulaci budou všechny rumunské jednotky automaticky rozpuštěny.

Jednotky sovětské 1. a 4. rumunské armády dorazí jako posily jedno kolo po kapitulaci.

Všechny rumunské hexy, které nejsou obsazeny Osou, se také změní na sovětské. Hexy se

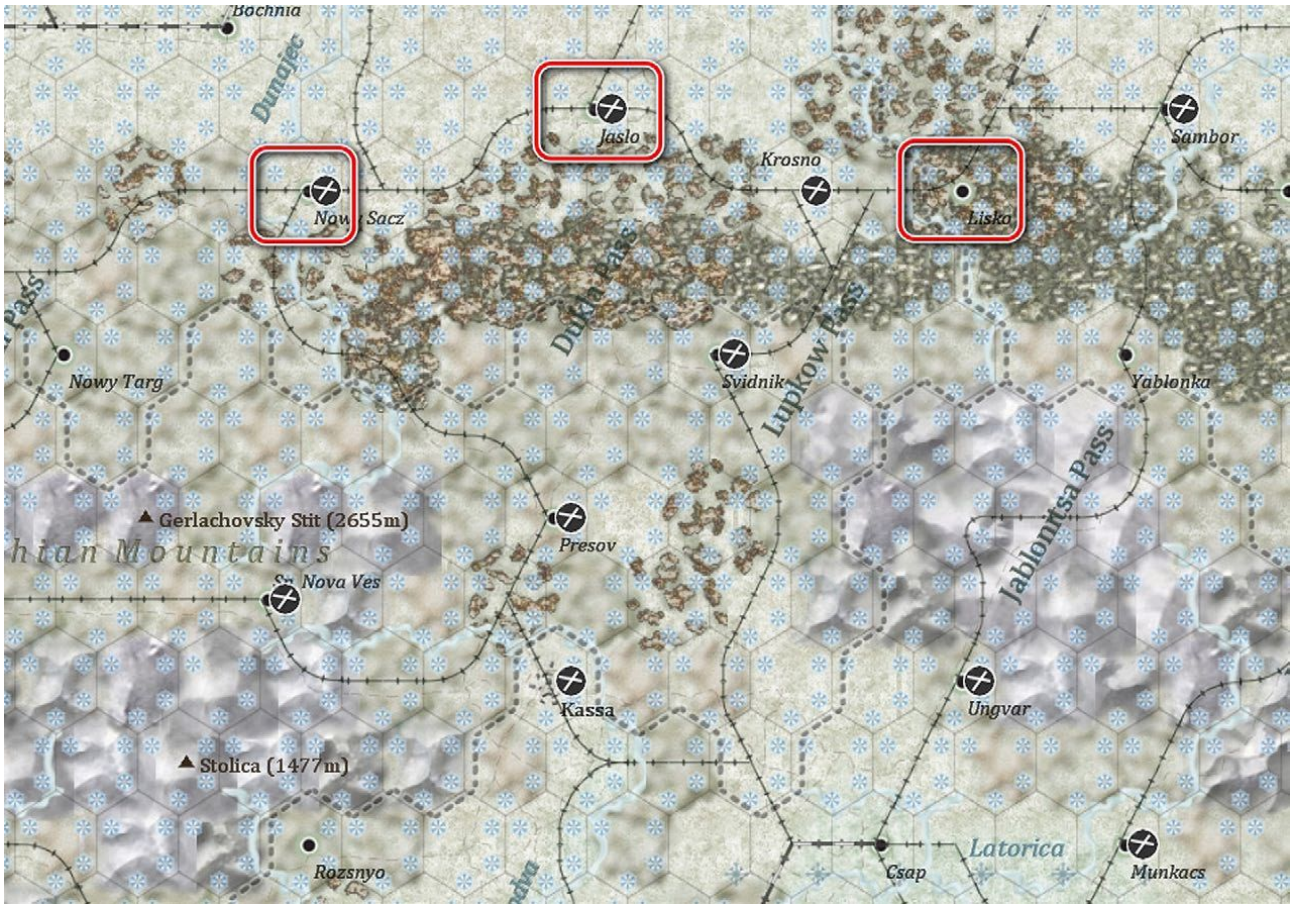
pak mohou vrátit pod kontrolu Osy pomocí standardních pravidel pro určení kontroly hexů(7.4.3). Hexy železnice, které byly dříve ovládány Osou, budou převedeny pod sovětskou kontrolu bez poškození.

14.3.4 Maďarsko

Maďarsko se sice historicky vzdalo, ale maďarská armáda pokračovala v boji po boku zbytku Osy. Ve WiTE2 je tedy Maďarsko považováno za zbývající mocnost Osy až do konce hry.

14.3.5 Slovensko

Pokud Sověti obsadí jedno z měst na Slovensku nebo města Nowy Sacz, Liska a Jaslo (viz obrázek 14-3 níže), existuje 50% šance, že se Slovensko kdykoli po 1. lednu 1942 vzdá . .



Celé slovenské území, které nebude obsazeno jednotkou Osy, bude ovládáno Sověty. Stejně jako v Rumunsku se jeho hexy později mohou vrátit pod kontrolu Osy pomocí standardních pravidel pro určování ovládání hexu (7.4.3). Železniční tratě v hexech, které se dostanou pod sovětskou kontrolou, budou poškozeny.

14.3.6 Bulharsko

Ve WiTE2 jsou bulharské síly považovány za součást balkánského boxu bojiště. Země se vzdá Sovětskému svazu 14 dní poté, co došlo k události „Rumania Surrenders“.

14.4 Sovětské spojenecké síly

Kapitulace Rumunska a dobytí dostatečného polského území bude mít za následek vytvoření sovětských rumunských a polských armád. Jedno kolo po kapitulaci Rumunska se sovětská 1. a 4. rumunská armáda objeví jako posily v Rumunsku.

Obsazení Bialystoku nebo Brestu Litovsk Sověty bude mít za následek příjezd sovětské 2. polské armády a připojených jednotek o 26 kol později. Kromě toho Sověti získají český střelecký sbor a sovětskou polskou 1. armádu při běžném procesu posil.

Protože pro sovětskou stranu neexistuje samostatná rumunská, česká nebo polská výroba a pracovní síla, budou všechny sovětské rumunské, české a polské jednotky pro náhrady využívat sovětskou výrobu a pracovní sílu. Když se Rumunsko vzdá, veškeré rumunské vybavení a tabulka vybavení (TOE) se automaticky převede na sovětskou (SU) národnost.

15. VELITELÉ

Tato část vysvětluje roli velitelů a jejich vliv na pozemní a letecké operace.

Klíčové body:

- omezení, za kterých mohou velitelé velet určitým velitelstvím
- vliv různých hodnocení velitelů na hru
- jak velitelé různým způsobem velení ovlivňují výkon jednotky
- povýšení a odvolání velitele

Velitelé hrají ve WitE2 důležitou roli. Každá jednotka velitelství (kromě námořních a železničních opravárenských jednotek) má přiděleného velitele, který jí velí a ovlivňuje všechny jednotky, připojené k tomuto velitelství, včetně podřízených velitelství a jejich připojených jednotek.

Všichni velitelé mají hodnost a označení, které určují, jaké úrovni a jakému typu velitelské jednotky mohou velet. Mají také velitelské hodnoceníhodnocení vůdcovství, které ovlivňuje širokou škálu herních funkcí od jejich schopnosti být povýšen, vyhnout odvolání a případnému zastřelení, až po schopnost ovlivňovat morálku, únavu, body pohybu, náklady na připojení, bojovou hodnotu a bojový výkon jednotek pod jejich velením.

15.1 Hodnost velitele

Velitelé mají hodnost, které určuje maximální úroveň velitelství, které mohou řídit (21.11.1). Někteří budou moci velet pouze sboru a armádě či letecké armádě (velitelské jednotky typu 3 a 4). Ostatní mohou velet sboru, armádně či letecké armádě a armádní skupině (velitelské jednotky typu 2, 3 a 4). Na nejvyšší úrovni mohou velitelé velet sboru, armádě či letecké armádě, skupině armád a nvrchnímu (jednotky typu 1, 2, 3 a 4).

HQ UNIT TYPE	SOVIET OPTIMUM RANK	GERMAN OPTIMUM RANK
Corps (Type 4)	GENM	GENL
Army (Type 3)	GENL/GENM	GEN
Army Group (Type 2)	GENA/GENP/MAR	GENO
High Command (Type 1)	GENA/MAR	FM

Velitel nemůže být pověřen velením jednotky velitelství, která je na vyšší úrovni, než je jeho maximální úroveň velení. Tuto maximální úroveň velení nelze změnit ani povýšením na vyšší hodnost.

Optimální pozice pro každé velení je shrnuta v této tabulce. Výjimkou je, že pro vzdušné velitelské jednotky je hodnost nutná k velení o jednu nižší než u jiných velitelství.

15.2 Velitelská omezení

Velitelům může být omezeno, jaký druh velitelské jednotky mohou ovládat. Mezi omezení patří: pouze pozemní, pouze SS, letecké a pozemní a pouze letecké. Německým velitelským jednotkám SS smí velet pouze velitel z řad SS. Velitel SS také nemůže velet jednotce, která nespadá pod SS.

15.3 Hodnocení velitele

Existuje sedm hodnocení vůdcovství, politické, morální, iniciativní, správní (administrátorské), mechanizované (mechové), pěchotní a letecké, přičemž poslední tři jsou souhrnně označovány jako bojové hodnocení. Hodnocení velitelů se pohybuje v rozsahu od jedné do devíti.

15.3.1 Politické hodnocení

Politické hodnocení ovlivňuje náklady na výměnu velitele a pravděpodobnost, že bude povýšen za vítězství nebo odvolán za porážku. I když jsou skutečné administrativní náklady založeny na rozdílu v politických hodnoceních mezi tímto velitelem a velitelem v nadřízeném velitelství, obecně platí, že čím vyšší je politické hodnocení, tím vyšší jsou administrativní náklady za výměnu velitele.

Vysoké politické hodnocení také šanci, že velitel bude odvolán a případně popraven kvůli špatnému poměru výhra - prohra.

Velitel s vysokým politickým hodnocením bude mít navíc větší pravděpodobnost, že bude povýšen, přičemž všechny ostatní položky budou stejné. Nízké politické hodnocení bude mít opačný účinek na administrativní náklady za výměnu a šanci na propuštění nebo povýšení.

15.3.2 Hodnocení morálky

Hodnocení morálky velitele se používá k určení bojové hodnoty jednotky v bitvě, určení kreditu výhra - prohra, přidání nebo odebrání únavy v pozemních prvcích jednotky a shromažďování prchajících jednotek.

15.3.3 Hodnocení iniciativy

Hodnocení iniciativy velitele se používá k určení skutečného počtu pohybových bodů, které bude mít jednotka během kola, schopnosti pozemních prvků střílet a zasáhnout během boje, schopnosti podpůrných jednotek a bojových jednotek ve stavu zálohy přidat se k bitvě a schopnost snížit počet obětí tím, že z rychlého útoku s nízkou pravděpodobností vytvoří průzkum bojem.

Stejně tak vůdci s hodnocením iniciativy více než 5 s větší pravděpodobností zastaví útok na větší vzdálenost s nízkou pravděpodobností úspěchu, čímž sníží celkové ztráty útočníků.

15.3.4 Administrativní hodnocení

Administrativní hodnocení vvelitele se používá k určení skutečného počtu pohybových bodů, které jednotka bude mít během svého tahu, kontrole oprav poškozených letadel a pozemních prvků a určení spotřeby paliva a zásob při leteckých misích.

Administrativní kontroly jsou přímo ovlivněny skutečným počtem pozemních prvků podpůrné jednotky ve velitelství tohoto velitele (21.11.7). Vliv je úměrný počtu chybějících oddílů.

15.3.5 Bojová hodnocení

Mechanizované a pěchotní hodnocení: Tato hodnocení se používají k určení celkové bojové hodnoty jednotek podřízených velitelství, jakož i schopnosti pozemních prvků v jednotkách pod jeho velením být schopny střílet a zasáhnout nepřátelské pozemní prvky . Úspěšné kontroly hodnocení zvýší bojovou hodnotu jednotek a zvýší šanci pozemních prvků střílet i zasáhnout.

Mechanizované hodnocení platí pro motorizované jednotky a pěchotní hodnocení pro nemotorizované jednotky.

Letecké hodnocení: U leteckých velitelů povede úspěšná kontrola dovedností ve vzdušných soubojích k připravenosti letadel z leteckých skupin, které se účastní konkrétní letecké mise.

15.4 Změny v hodnocení velitele

Na základě porovnání počtu výher a porážek(19.6 a 23.11) mohou velitelé získat nárůst hodnocení svých dovedností. Administrativní, iniciativní, mechanizované, pěchotní a letecké hodnocení lze zvýšit pouze v případě, že jsou v současné době nižší než šest.

Své letecké hodnocení mohou zvýšit pouze velitelé, kteří velí jednotkám leteckých velitelství. Mechanizované a pěchotní hodnocení lze zvýšit pouze u velitelů pozemních jednotek. Hodnocení v oblasti politiky a morálky lze zvýšit pouze tehdy, pokud jsou aktuálně nižší než osm. Hodnocení námořních dovedností nelze zvýšit.

Šance na zvýšení kvalifikace se stává obtížnější, protože klesá počet typů velitelských jednotek, kterým velitel velí. Například pro velitele vrchního velení (typ 1) bude mnohem obtížnější zvyšovat své hodnocení dovedností než pro velitele sboru (typ 4).

U velitelů se kontroluje, zda se některá z jejich hodnocení během každé logistické fáze jejich strany nezvyšuje po každém kole.

15.5. Kontroly hodnocení velitele

Hodnocení velitelů může mít vliv na prakticky všechny akce prováděné jednotkami, tedy jak na logistiku, tak na letecké plánování, provádění leteckých rozkazů a pozemní fáze kola.

Vellitelé procházejí mnoha kontrolami pomocí jednoho nebo více svých hodnocení pro všechny činnosti od určení bojové hodnoty (CV), kroky v systému zásobování a logistiky a kontroly administrativy a morálky u většiny jednotek. Pěchotní a mechanizované kontroly pěchoty se provádějí pro pozemn boj, pro každou leteckou misi se provádějí kontroly letecké způsobilosti.

15.5.1 Postup kontroly hodnocení velitele

Každá kontrola hodnocení velitele je v zásadě počítačem generovaným náhodným číslem. Pokud je výsledek menší než hodnocení vůdce, je kontrola úspěšná, pokud je výsledek větší kontrola selhala. Velitelé velitelských jednotek, ve kterých počet připojených jednotek překračuje jejich velitelskou kapacitu (21.11.3), budou ohroženi snížením hodnocení velitele. Čím více nadlimitních jednotek budou mít, tím menší je šance na úspěšnou kontrolu.

Počet podpůrných skupin v pozemním velitelství zvyšuje šanci na úspěšnou administrativní kontrolu



Pro velitele sboru je v rámci jejich velitelské schopnosti základní šancí na úspěšné absolvování dané kontroly jejich příslušné velitelské skóre dělené 10. Velitel s administrativním skóre 6 má tedy 60% šanci na úspěšné basolvování kontroly..

15.5.2 Hodnocení vůdce a šance projít kontrolou

Šance projít kontrolou závisí na tom, jak je jednotka podřízena velení. Očekává se, že jednotky Osy budou podřízeny velitelství sboru a že po srpnu 1941 budou sovětské jednotky podřízeny velitelství armády. V tomto případě je šancí přímého velitele, který má projít kontrolou, jeho příslušné hodnocení dělené 10.



Všimněte si, že všechna velitelství, bez ohledu na jejich úroveň, mohou poskytnout vedení přímo podřízeným jednotkám na vzdálenost maximálně 5 hexů. Jednotka Osy, podřízená OKH, musí být vzdálená v rozmezí 5 hexů, jinak je považována za jednotku mimo dozsah velení a v tom případě je pomyslný rozsah příkazů (21.11.4) vyšší úrovně HQ ignorován.

Sovětské jednotky, podřízené armádě do konce listopadu 1941, však budou mít menší šanci projít nějakou velitelskou kontrolou, aby se tak simulovaly potíže s velením, kterým Sověti čelili v raných fázích války. V této fázi je základní šance pro všechny takové kontroly velitelů 10+2. Od každého kola, začínajícího po 1. prosinci 1941, se k sovětským jednotkám podřízeným velitelství armády přistupuje jako k jednotkám podřízeným sboru (takže základní šance projít veliteskou kontrolou je 10).

Pokud jednotka není podřízena sboru (Osa) nebo armádě (Sověti), utrpí sankce za neobvyklé přiřazení bojových jednotek.

Pokud velitelství překročí svou velitelskou kapacitu (21.11.3), jinými slovy přímo ovládá příliš mnoho bojových jednotek, pak se základní šance projít danou kontrolou zvýší o 1 za každý velitelský bod přesahující kapacitu velení. Proto by velitelství s velitelskou kapacitou 8 a velící jednotkám za cenu 11

velitelských bodů používalo pro každou kontrolu jako základní sazbu 10+3 = 13. Tento údaj může být dále změněn podle výše uvedených pravidel a vzdálenosti uvažované jednotky (15.5.4).

Základní šance projít kontrolou bude u většiny kontrol také upravena podle vzdálenosti od bojové jednotky k jednotce velitelství.

Pokud bezprostřední velitel neprojde kontrolou, bude zkontrolován další velitel v řetězci a může povolit průchod jednotky.

15.5.3 Kontroly hodnocení řetězce velení

Pokud velitel neprojde kontrolou hodnocení, bude podroben konreole velitel dalšího vyššího velitelství v řetězci, ale základní hodnota kontroly se zdvojnásobí.

Každá neúspěšná kontrola bude mít za následek, že velitel dalšího vyššího velitelství v řetězci velení provede kontrolu se základní hodnotou zdvojnásobenou, až to dojde k nejvyššímu veliteli, který v kontrole buď uspěje, nebo neuspěje.

Všimněte si, že počet možných kontrol a počet zdvojnásobení základní hodnoty závisí na tom, komu je jednotka podřízená.



Například německá jednotka připojená přímo k OKH (velitelská jednotka vrchního velení) bude mít jednu velitelskou kontrolu v hodnotě 10+2. Stejná jednotka podřízená sboru by mohla mít až čtyři velitele, kteří by procházeli kontrolu na úrovni sboru, armády, skupiny armád a OKH.

AXIS COMMAND STRUCTURE	BASE VALUE	AMENDED BASE VALUE IF THE UNIT REPORTS DIRECTLY TO THIS LEVEL		
Corps	10	NA	NA	NA
Army	20	12	NA	NA
Army Group	40	24	12	NA
OKH	80	46	24	12

V takovém případě bude základní hodnota pro tyto vyšší velitele změněna podle úrovně velení, kterému je jednotka podřízena takto (viz tabulka vlevo):

SOVIET COMMAND STRUCTURE	BASE VALUE	AMENDED BASE VALUE IF THE UNIT REPORTS DIRECTLY TO THIS LEVEL		
Corps	10	NA	NA	NA
Army	20	12	NA	NA
Front/MD	40	24	12	NA
Stavka	80	46	24	12

Sovětská struktura až do stažení velitelství sboru v srpnu 1941 je taková, že některé jednotky mohou být podřízeny přímo sboru a jiné armádě. V tom případě platí tato pravidla (viz tabulka vlevo):

SOVIET COMMAND STRUCTURE	BASE VALUE	AMENDED BASE VALUE IF THE UNIT REPORTS DIRECTLY TO THIS LEVEL		
Army	12	NA	NA	NA
Front/MD	20	12	NA	NA
Stavka	40	24	12	NA

Až do konce listopadu 1941 je sovětská velitelská struktura strukturou armáda – front - Stavka, ale hodnoty se mění takto (viz tabulka vlevo):

SOVIET COMMAND STRUCTURE	BASE VALUE	AMENDED BASE VALUE IF THE UNIT REPORTS DIRECTLY TO THIS LEVEL		
Army	10	NA	NA	NA
Front/MD	20	12	NA	NA
Stavka	40	24	12	NA

Od prosince 1941 do konce války jsou hodnoty a struktura následující (viz tabulka vlevo):

Všimněte si, že všechny jednotky, podřízené jednomu z výsadkových sborů, použijí tabulku Osy k určení svých velitelských hodů.

Příklady:

Pokud je německá jednotka podřízena sboru v normální struktuře velení a každý velitel má administativní hodnocení 6, šance na úspěch v jakékoliv kontrole je:

LEVEL	PROBABILITY	NOTES
Corps	60% (i.e. 6/10)	So immediate chance to pass is 60% at the Corps level and there is a 40% of the test being passed to the Army level
Army	12% (i.e. .4*6/20)	Only 40% of checks will come to the army level, each has 6/20 chance to pass, on average 12% will pass this stage and 28% will be checked at the Army Group Level
Army Group	4.2% (i.e. .28*6/40)	From the above, 28% of checks will be passed from the Army level and each has a 6/40 chance to pass. On average 4.2% will pass at this stage and 23.8% will now be checked at the OKH level.
OKH	1.8% (i.e. .238*6/80)	So of those checks that go to OKH level, in this example a further 1.8% will be passed.
	78%	In this example, the German unit will pass 78% of its leadership checks, a substantial improvement over the chances if it relied on just the Corps commander.

Poznámka: pro jednoduchost tento příklad používá v každé fázi stejnou velitelskou hodnotu, ale například velitel s administrativním skóre 8 v armádní skupině by zvýšil šanci projít touto kontrolou o 5,6% a celkovou šanci projít kontrolou na 79,3 %.

LEVEL	PROBABILITY	NOTES
Army	60% (i.e. 6/10)	So immediate chance to pass is 60% at the Army level and there is a 40% of the test being passed to the Front level
Front	12% (i.e. .4*6/20)	Only 40% of checks will come to the Front level, each has 6/20 chance to pass, on average 12% will pass this stage and 28% will be checked at the Stavka Level
Stavka	4.2% (i.e. .28*6/40)	From the above, 28% of checks will be passed from the Front level and each has a 6/40 chance to pass. On average 4.2% will pass at this stage
	76.2%	In comparison a Soviet unit, even with similarly competent leaders is less likely to pass the tests. In practice, many Soviet leaders are less competent than their German counterparts.

Sovětská jednotka, podřízená normální armádě kombinovaných zbraní v roce 1942, opět předpokládá, že všichni velitelé v řetězci mají základní hodnotu 6:

LEVEL	PROBABILITY	NOTES
Army	50% (i.e. 6/12)	So immediate chance to pass is 50% at the Army level and there is a 50% of the test being passed to the Front level
Front	12% (i.e. .4*6/20)	50% of checks will come to the Front level, each has 6/24 chance to pass, on average 12.5% will pass this stage and 37.5% will be checked at the Stavka Level
Stavka	4.2% (i.e. .28*6/40)	From the above, 37.5% of checks will be passed from the Front level and each has a 6/46 chance to pass. On average 4.8% will pass at this stage
	67.4%	As intended this reflects the relative command confusion in the Red Army at this stage. Note that more checks are actually passed at Front and Stavka level simply as so many more are failed at the Army level.

Sovětská jednotka je v říjnu 1941 podřízenanormální armádě kombinovaných zbraní. Opět se předpokládá, že všichni velitelé v řetězci mají základní hodnotu 6:



U těchto výpočtů stojí za zmínku, že Sověti mají užitek z lepších velitelů na úrovni front - Stavka, protože na tuto úroveň bude splněno více kontrol. To bude ještě umocněno, protože i ve hře bude mít mnoho velitelů sovětské armády nízké hodnocení některých svých velitelských hodnot.

15.5.4 Modifikátor dosahu velení

Modifikátor dosahu velení se použije na kontroly hodnocení velitelů prováděné ve všech velitelských jednotkách, zapojených do řetězce velení, včetně jednotky velitelství, ke kterému je jednotka přímo připojena. Kontroly hodnocení morálky velitele jsou osvobozeny od modifikátoru rozsahu velení.

Každá úroveň jednotky velitelství má určené číslo, kterým se dělí dozsah od ní k jednotce, aby se modifikátor dostal po prvním odečtení pěti z dosahu do jednotek HQ, přičemž hodnota nikdy není nastavena pod nulou. To znamená, že trasování pěti nebo méně hexů k jakémukoli velitelství nebo méně než 91 hexů u leteckého velitelství nevede k penalizaci dosahu.

UNIT	COMMAND MODIFIER
High Command (Type 1)	Divide Range by 4
Army Group (Type 2)	Divide Range by 3
Army (Type 3)	Divide Range by 2
Corps (Type 4)	Divide Range by 1
Air (Any Type)	Range is treated as 0 if the actual distance is less than 91 hexes.

Účinek dosahu závisí na úrovni velitelské jednotky, takže jednotky vyšší úrovně mohou být umístěny dále a stále ovlivňovat bojové jednotky pod jejich velením. Modifikátor rozsahu interaguje s výše uvedeným řetězcem kontrol velitelství.

Všimněte si, že dosah, použitý pro tuto kontrolu, je vzdálenost v hexech minus pět. Velitelství armády, které je do 5 hexů od jednotky, nebude potrestáno žádnou pena-lizací. Používají se tyto modifikátory (tabulka vlevo):

LEVEL	ASSUMED RANGE MODIFIER	BASE PROBABILITY	NOTES
Corps	Within 5 hexes = 0	60% (i.e. 6/10)	So immediate chance to pass remains at 60% and 40% is now passed to the army level
Army	15 hexes away, i.e. 10/2	9.6% (i.e. .4*6/25)	The chance to pass is now 6/(20+5) so the calculation is 40% * 6/25 or a 9.6% chance to pass
Army Group	20 hexes away, i.e. 15/3	4.1% (i.e. .30*6/45)	Now 30.4% of checks will be passed from the Army level and each has a 6/(40+5) chance to pass. On average 4.1% will pass at this stage and 26.4% will now be checked at the OKH level.
OKH	85 hexes away, i.e. 80/4	1.6% (i.e. .26*6/100)	So of those checks that go to OKH level, in this example a further 1.6% will be passed.
		75.2%	In this example, the German unit will pass around 75% of its leadership checks due to the impact of the range modifiers for the higher commands.

Pokud by například procházel kontrolou iniciativy velitel velitelské jednotky německé armády, která byla 15 hexů od jednotky, k hodnotě náhodného čísla by bylo přidáno 5 (tj. (15-5)/2).

Vliv tohoto výpočtu lze ukázat pomocí prvního příkladu v sekci 15.5.3.

Velitelství, které je mimo svůj velitelský roz-sah, nepřidělí bojovým jednotkám pod svým velením ani velitelské bonusy, ani podpůrné jednotky (21.2.2).



Poznámka: Přestože to má poměrně malý vliv na velitelské účinky, může to stačit ke kritickému rozdílu. Doporučuje se, aby byla na mapě rozmístěna vyšší velitelství, aby byla blíže klíčovému sektoru jejich velení. Velitelství armády je tedy blíže nejdůležitějšímu velitelství sboru, velitelství skupiny armád blíže nejdůležitější armádě a tak dále.

15.5.5 Výjimky rozsahu velitelství pro kontroly velitelů

Parašutistiti nebo výsadkové bojové jednotky, připojeny k velitelství, které obsahuje název Airborne, Paratroop nebo Fallschirm, jsou pro účely kontrol vůdců považovány za vzdálené pouze jeden hex od jejich velitelské jednotky (HQ) a všech velitelů vyšší úrovně v řetězci velení. Tím se zabrání tomu, aby byly jednotky provádějící letecký výsadek penalizovány za své připojení k příslušné velitelské jednotce leteckého typu.

15.5.6 Hodnocení velitele a reorganizace velení

Pokud je jednotka převelena k novému velitelství, pak bude mít velitel tohoto velitelství ke své velitelské hodnotě pro jakékoli administrativní role během tohoto kola penalizaci alespoň -1. Pokud je nový velitel také podřízen jinému vyššímu velitelství, pak bude na administrativní hodnotu velitele sboru či armády použita další penalizace -1 bod.

Například německá pěchotní jednotka se ve stejné armádě přesouvá z jednoho sboru do druhého. Nový velitel sboru má v administrativním skóre -1. Pokud je tento nový sbor podřízen jak jiné armádě, tak jiné armádní skupině, čistá penalizace administativních bodů velitele sboru bude -3. Pokud se také změnilo z řekněme OKH na rumunské nejvyšší velitelství, pak bude penalizace -4.

15.6 Povýšení a odvolání velitele

Velitelé mohou být automaticky povyšováni nebo odvoláváni v závislosti na jejich jejich politickém hodnocení a výkonu, měřeném ve vítězstvích v porovnání s prohrami. V některých případech může být odvolaný velitel popraven a trvale odstraněn ze hry. Hráči mohou velitele ručně odvolat a dosadit na jeho místo jiného velitele.

Velitel může být limitován nebo omezen v typu velitelství, kterému může velet, včetně úrovně (sbor, armáda, armádní skupina, vrchní velení) a typu (SS, letecké nebo pozemní).

15.6.1 Povýšení

Velitelé procházejí kontrolou povýšení jednou za každé kolo při fázi logistiky své strany. Velitel je povýšen do další hodnoti, pokud projde kontrolou, založenou na jeho politickém hodnocení a počtu bojových vítězství a proher. Povýšení jeho počet výher a proher vynuluje. Velitel s maximálním možným velením vrchního velitelství, který je vybrán pro velení vrchního velitelství, může být povýšen na nejvyšší hodnost,.

Jestliže je velitel vybrán k velení ve velitelství sboru a armády, bude automaticky povýšen na příslušnou hodnost. Pokud je takto povýšen, musí se u něho provést kontrola každého hodnocení dovednosti, aby se zjistilo, zda nepoklesne o jeden bod. Pokud již byla tato kvalifikace dříve snížena, je menší šance, že konkrétní kvalifikace poklesne.

Pokud je velitel zabit a počítač ho nahradí mrtvého velitelem, který potřebuje povýšení, dojde k podobné kontrole s možnám poklesem dovedností.

U velitelů, kteří jsou povýšeni běžným procesem kontroly povýšení, se nekontroluje, zda došlo ke snížení hodnocení dovedností.

15.6.2 Odvolání a výměna

Počítač (představující národní politické a vojenské vedení) může velitele automaticky odvolat kvůli špatnému poměru výhra - prohra. V některých případech špatného poměru výhry a prohry bude velitel popraven a trvale odstraněn ze hry. Nebude tedy vrácen vrácen do skupiny velitelů. Popravení velitelé budou uvedeni v protokolu událostí logistické fáze patřičné strany (36.9.8) na začátku pozemní fáze. Ve všech případech automatického odvolání velitele počítač automaticky vybere náhradu a událost se projeví v protokolu událostí fáze logistiky. S automatickým odvoláním nejsou spojeny žádné administrativní náklady.

Hráč může ručně odvolat velitele a nahradit jej tak, že nejprve zvolí velitele v okně podrobností jednotky velitelství (HQ) (37.2) a poté v okně podrobností velitele vybere odkaz na náklady při odvolání. Tím se otevře okno pro výběr nového velitele (37.9), které hráči umožní vybrat si náhradního velitele ze seznamu všech vhodných kandidátů. Seznam je seřazen podle počítače na základě hodnocení dovedností a aktuální pozice vhodných kandidátů.

Aby bylo možné velitele vybrat, musí mít příslušné označení omezení úrovně a velení. Velitelé mohou sloužit o jednu úroveň výš a dvě úrovně níž od svého optimálního postavení pro úroveň velitelství (HQ).

S odvoláním velitelů jsou spojené různé administrativní náklady. Okno pro výběr nového velitele, které umožňuje hráči vybrat si ze seznamu všech způsobilých kandidátů, zobrazí výdaje administrativních bodů (AP) ve formátu ax + x, přičemž první číslo je cena za dosazení nového velitele do pozice a druhé náklady na odvolání původního velitele.



Pick New Leader for 3-4-5-5 5-3-1 0-3

XXXIV

LEADER	ADMIN COST	staff P-M-I-A	combat M-I-A	V - D	UNIT
GENL Model, Walter	1 + 11	9-9-8-7	7-9-1	19 - 4	XII Corps
GEN von Manstein, Erich	4 + 11	6-8-9-8	8-8-1	51 - 9	LVI Motorized Corps
GENM Rendulic, Lothar	1 + 11	9-8-7-8	6-8-1	20 - 6	IX Corps
GENM Hube, Hans	1 + 11	9-8-8-6	7-7-1	24 - 4	LVII Motorized Corps
GENM Nehring, Walther	1 + 11	9-8-7-6	7-7-1	10 - 1	IV Corps
GENM Weiss, Walter	1 + 11	9-8-7-7	5-8-1	7 - 2	VI Corps
GENM Brandenberger, Erich	1 + 11	9-7-6-6	7-7-1	3 - 2	XXXVII Motorized Corps
GENM Harpe, Josef	3 + 11	7-7-7-7	7-7-1	0 - 0	
GEN Heinrici, Gotthard	3 + 11	7-7-7-7	6-8-1	23 - 5	XXXIII Corps
GENL Hollidt, Karl Adolf	2 + 11	8-7-7-7	6-7-1	0 - 0	
GENM Raus, Erhard	3 + 11	7-7-7-7	7-7-1	0 - 0	
GENM Fretter-Pico, Maximilian	3 + 11	7-7-6-7	7-7-1	0 - 0	
GENM Gollnick, Hans	1 + 11	9-7-6-5	7-7-1	2 - 0	XXXIX Motorized Corps
GENM Kreysing, Hans	1 + 11	9-8-7-6	5-7-1	1 - 2	I Corps
GEN Reinhardt, Georg-Hans	4 + 11	6-7-7-7	7-7-1	22 - 5	XXXXI Motorized Corps

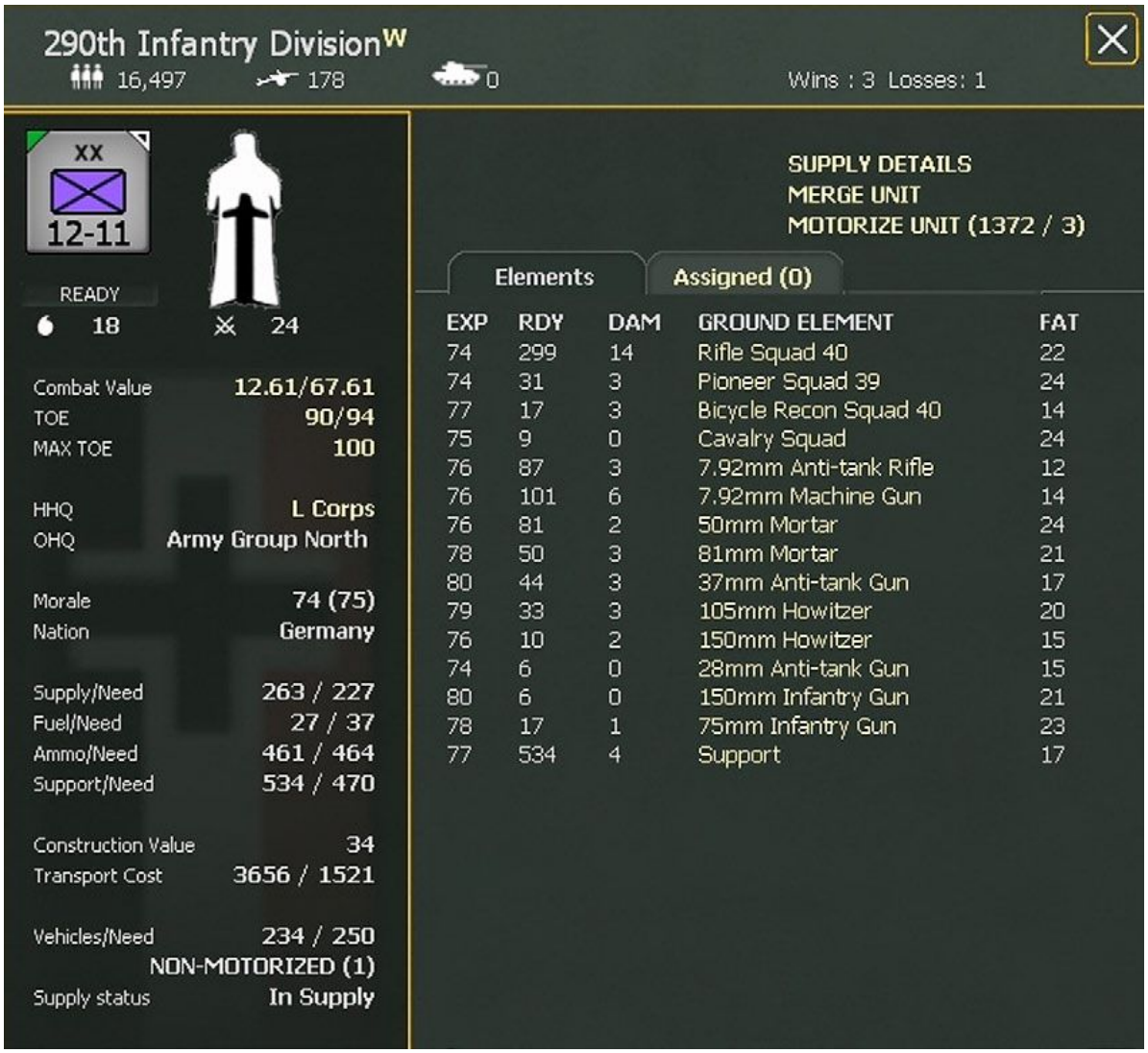
Velitel vyšší než optimální hodností pro pozici může obsadit pozici velitele HQ bez dalších administrativních nákladů, ale velitel s nižší než optimální hodností pro pozici HQ bude obvykle znamenat vynaložení dalších administrativních bodů. Když je veliteů odvolán, někteří další velitelé, kteří jsou k dispozici jako náhradníci, budou mít nižší než optimální hodnost pro přijetí nové pozice. Tito velitelé mají v okně Vybrat nového vůdce hodnotu P, označující počet administrativních bodů, které budou nutné ke jmenování velitele. Bude obvykle výrazně vyšší než administrativní body, požadované za velitele s optimálním hodnocením pro danou pozici.

Pro velitelské jednotky armádních skupin a vrchního velení mohou být vybráni vůdci s P, ale dokud nebudou povýšeni běžným povyšovacím procesem, zůstanou ve své aktuální pozici.

15.7 Kredit pro výhru a prohru v bitvě

Veliteli bude připsána jedna výhra nebo prohra pokaždé, když se bojová jednotka v jejich velení účastní bitvy. U leteckých velitelů nastává situace výhra - prohra, pokud se letecká skupina pod jejich velením účastní letecké mise, ze které se stanoví rozdíl ztrát (19.6). V obou případech to zahrnuje všechna vyšší velitelství bojových jednotek až po vrchní velitelství.

Pokud například německá 290. pěší divize vyhraje bitvu, pak si velitelé L sboru, 18. armády, skupiny armád Sever a OKH připisují vítězství.



Výhry a prohry jsou zaznamenány v jednotlivých oknech podrobností velitele a také v seznamu jednotek ve velitelské zprávě.

Když velitel získá výhru nebo prohru, existuje šance, že se nezapočítá pro účely povýšení nebo zvýšení kvalifikace. Přestože jsou celkové výhry a prohry zobrazeny u velitele tak, jak je popsáno výše, skutečná celková suma, použitá systémem povyšování, je sledována samostatně a ve většině případů bude nižší než celkový počet výher a proher, zobrazený v oknech.

15.8 Smrt velitele

Velitel může zemřít a být trvale odstraněn ze hry kvůli odvolání, přemístění velitelství, leteckému útoku a dalším nepřátelské akci. Velitelé, kteří jsou automaticky odvoláni kvůli špatnému výkonu (prohrané bitvy), mohou být popraveni.

Nízké politické hodnocení zvyšuje šance na popravení velitele. Existuje 15 procentní šance, že když bude jednotka velitelství přemístěna nebo nucena provést přesun, může být přiřazený velitel zabit nebo zajat. Tak či tak, pokud je velitelství izolováno, zvyšuje se šance na zabití vůdce o 50%.

Existuje také velmi malá šance na zabití vůdce v případě, že jeho velitelství utrpí ztráty při nepřátelském leteckém útoku, jako je bombardování, letecký zákaz a mise pozemní podpory.

Existuje i malá šance, že velitel může být zabit v důsledku jiné nepřátelské akce. Pravděpodobnost, že k tomu dojde, souvisí se vzdáleností jednotky daného velitele od nepřátelských jednotek, přičemž jednotky velitelství blížší nepřátelským jednotkám mají větší šanci na zabití svého velitele. Každý velitel, jehož velitelství je od nepřítele vzdáleno více než 10 hexů, bude mít šanci na zabití nižší o dvě třetiny.

16. LETECKÉ JEDNOTKY A STRUKTURA VELENÍ

Tato kapitola se zabývá stavebními kameny letecké války ve WiTE2.

Klíčové body:

- jak funguje struktura leteckého velení
- rozdíl mezi leteckými velitelstvími a leteckými operačními skupinami
- jak jsou jednotlivá letadla přiřazena do leteckých skupin
- jak koncept leteckých profilů omezuje možnosti upgradu leteckých jednotek a leteckých operačních skupin (AOG), ke kterým mohou být přiřazeny
- jak upgradovat letectvo, když budou k dispozici nové typy letadel
- role leteckých základen
- jak jsou jednotliví piloti sledováni a přiřazováni do leteckých skupin
- typy a role protiletadlových jednotek

16.1 Nástin základních pojmů

Letecká válka ve WiTE2 sleduje jednotlivá letadla a piloty a umožňuje hráči (pokud si to přejí) řídit modernizaci svých vzdušných sil, jejich přiřazení do bojových misí a materiál, který letadla používají. Většinu letecké války však automaticky zpracovává počítač ve fázi provádění leteckých rozkazů (5.3.2).

16.1.1 Automatizace

Hráč se může rozhodnout leteckou válku částečně automatizovat. Pokud je vybrána možnost „AI assist“, bude AI generovat letecké rozkazy (17.4) a přidělovat letecké skupiny leteckým operačním skupinám podle stanovených priorit. Kromě toho bude přesunovat letadla podle toho, jak se bude jejich velitelství přesunovat po mapě.

Hráč však stejně bude muset učinit některá rozhodnutí. Například jakému pozemnímu velitelství (u Osy armáda nebo armádní skupina, u Sovětů front nebo vojenský okruh) bude přiděleno letecké velitelství a jaká bude relativní priorita (pro přiřazení leteckých skupin) mezi AOG. Tento proces je shrnut v příslušné jednostránkové příručce (4.6.1).

Při použití asistence AI existují dvě varianty. Pokud je vybrána jako součást nastavení hry, budou příkazy po stisknutí klávesy F12 provedeny dvakrát v každém kole. Pokud je tento přístup použit, pak ve hře pro více hráčů se hráči budou muset rozhodnout, zda automatizují leteckou válku na začátku hry a toto rozhodnutí nelze změnit.

Druhá možnost dává hráči přístup k asistenci AI v libovolné části tahu. Rovněž to umožňuje hráči tato rozhodnutí převzít (znovu zvolit možnost asistence AI). Tyto dvě metody prakticky poskytují stejné možnosti (a vyžadují stejné vstupy), ale fungují různými způsoby, což umožňuje různou úroveň přímého zásahu hráče.



Pokud se chcete zaměřit na pozemní válku, doporučujeme použít možnost nastavení a zajistit, aby požadované akce byly provedeny při každém stisknutí klávesy F12.

16.1.2 Piloti, letadla a další jednotky letecké skupiny

Zatímco herní engine sleduje jednotlivé piloty a letadla, nejnižší velitelskou jednotkou, kterou má hráč k dispozici, je jednotka letecké skupiny (Air Group - 16.4). Obsahuje různý počet letadel a pilotů a lze ji přiřadit k různým misím v závislosti na typu letadel, kterými je vybavena.

16.1.3 Struktura velení

Letecké operační skupiny (soubor jednotek leteckých skupin) jsou podřízeny leteckým velitelstvím (pro Němce jsou to Luftflotte a Fleigerkorps, jiné národnosti Osy používají vlastní strukturu velení a Sověti používají letecké armády a některé letecké sbory). U Němců je letecké velení podřízeno OKL.

16.1.4 Letecké rozkazy

Většina skutečných leteckých misí se odehrává ve fázi provádění letu podle předem vytvořených leteckých rozkazů. Může je zařídit počítač (17.1) nebo ručně vytvořit hráč (17.4).

Tímto způsobem probíhá většina bombardovacích misí a všechny průzkumné mise. Bombardovací mise na pozemní podporu (18.1.3) se vytvářejí podle leteckých rozkazů, ale jsou prováděny během fáze pozemního pohybu. Přenos leteckých jednotek (17.2.5 a 17.3.5) mezi základnami lze provádět buď ve fázi leteckého plánování, nebo v pozemní fázi. K letecké přepravě nákladu nebo jednotek (22.5) a výsadkům (22.5.3) dochází v pozemní fázi.

Každé letecké velení může mít současně až 32 leteckých rozkazů.

16.2 Struktura leteckého velení

Struktura leteckého velení se liší od struktury používané pro pozemní velitelství a primárně funguje tak, aby umožňovala přidělování velitelů a zajišťovala zdroje pro spojení leteckých jednotek s pozemním provozem.

16.2.1 Letecká velitelství

Skutečná struktura leteckých velitelství se mezi různými národnostmi liší. Němci používají Luftflotte a Fliegerkorps, podřízené OKL. Spojenci Osy mají národní letectvo a někdy i samostatné formace (jako například rumunské bojové letectvo), která ovládala tato letecká aktiva, které byly v červnu 1941 zapojeny v invazi do Sovětského svazu. Ty začínají hru přiděleny německé Luftflotte, ne svým národních leteckým velitelstvím.

Sověti většinou používají armádní letecké formace (letecké velitelství a letecké armády) a jsou podřízeny sovětským frontům nebo vojenským okruhům. Kromě toho mají Sověti na začátku prvky své dlouhé bombardovací flotily a různých sborů PVO, které jsou přiřazeny k jedné z formací leteckých armád.

Při postupu války jsou v důsledku skriptovaných přenosů a posil přidávána nebo odebírána velitelství AOG, leteckých sborů a leteckých armád.

Letecká velitelství slouží k přiřazování velitelů a nastavování relativních priorit aktiv a zásobování. Kromě vlastní hierarchie velení mohou být letecká velitelství spojena s konkrétní armádou Osy nebo armádní skupinou, případně sovětským frontem nebo vojenským okruhem. Pokud je použita asistence AI, bude to mít vliv na to, jak jsou letadla rozestavena a jak se tato pozemní velitelství pohybují na mapě.

16.2.2 Jednotky leteckých operačních skupin (AOG) a letecká velitelství

Letecké operační skupiny (AOG) ovládají jednotlivé letecké skupiny (AG). Jsou přiřazeny k danému leteckému velitelství. Prioritu zásobování lze nastavit pouze na úrovni velitelství letectva či letecké armády. Pokud je to žádoucí, lze prioritu aktiv a sledované velitelství nastavit na úrovni sboru AOG (pokud ano, zajistěte, aby bylo nejprve nastaveno letecké velitelství, jinak přepíše všechna přidělení na úrovni AOG). Každá AOG může ovládat jednu až pět leteckých skupin.

16.2.3 Letecké základny a letecká velitelství

Daná letecká základna může obsahovat letadla z více než jednoho leteckého velitelství.

16.2.4 Boxy bojišť

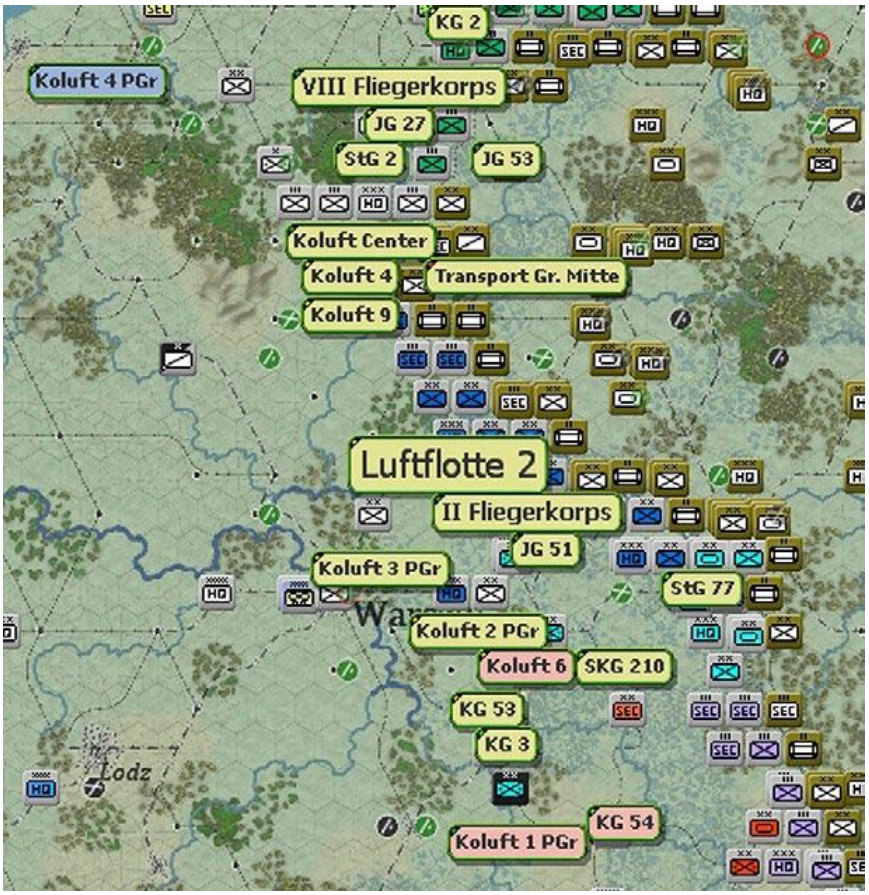
Každý box bojiště (kromě státní rezervy) má svou požadovanou sílu letecké posádky. Ztráty letectva v boxu budou stanoveny změnou intenzity vzdušného boje (13.3.1), aby odrážely měnící se události v celé válce.

Mezi boxy bojišť a mapou existuje řada skriptovaných přenosů leteckých jednotek. Čerstvě sestavené letecké jednotky jsou umístěny v příslušné státní rezervě a jakmile je hráč připraven, mohou být rozmístěny na letecké základny v mapě. Stejně tak lze letecké jednotky vyjmout z mapy a umístit do státní rezervy kvůli výcviku nebo opravě.

16.3 Letecké operační skupiny (AOG)

Letecké operační skupiny (Air Operational Groups – AOG) jsou podřízeny jedné z úrovní systému leteckého velení a přímo řídí letecké skupiny. Pokud si to přejete, můžete je použít k automatizaci řízení letecké války (17.1).

Pokud máte v úmyslu svůj letecký provoz ovládat sami, budete muset přidělit letecké skupiny k AOG. Na mapě se postupně zobrazí AOG (štítek bude zhruba uprostřed mezi lokacemi jednotlivých leteckých jednotek) a budete-li chtít přesouvat své letecké skupiny, budete je muset využít.



16.3.1 Ruční a automatické ovládání AOG (AI Assist)

Podrobná pravidla pro přidělování leteckých skupin k AOG, vytváření leteckých rozkazů a přesouvání leteckých skupin jsou v sekcích 17.1, 17.3 a 17.4.

16.3.2 Letecké operační skupiny (AOG) a typy leteckých jednotek

Určité typy letadel lze přiřadit pouze určitým typům leteckých operačních skupin. Obě strany mohou příslušným AOG přiřadit pouze transportní a průzkumné letecké jednotky. Tato omezení efektivně sledují letecké profily (16.4.6), které se také používají k omezení výměny letadel, když jsou k dispozici nové modely.

Pro Němce platí tato omezení:
- **JG** - stíhačky
- **KG (J)** - německé stíhačky s jedním motorem
- **StG** a **SG** - pozemní útočná letadla (FB a taktické bombardéry)
- **KG** - výškové bombardéry
- **NAGr**/ **FAGr**/ **Koluft** - průzkum
- **NJG** - německé vícemotorové a jednomotorové stíhačky
- **NSGr** - noční bombardéry, německé lehké bombardéry, vícemotorové stíhačky a dvouplošníky
- **TG** - německé přepravní letecké skupiny

Pro Sověty platí tato omezení:
- **IAD** - pouze stíhačky a stíhací bombardéry
- **BAD** – výškové bombardéry
- **DBAD** - pouze těžké bombardéry
- **NBAD** - pouze noční bombardéry
- **SHAD** - taktické bombardéry
- **SAD** - stíhačky a bombardéry

Sovětské námořní letecké skupiny lze přiřadit pouze k AOG s příponou flotily (16.4.9), jako je - CHF.

Letecký profil (16.4.6) typů letadel, které lze přiřadit k AOG, je zobrazen v levé dolní části obrazovky podrobností k AOG (pokud existují nějaká omezení).



16.3.3 Rozpuštění a převod AOG

V průběhu hry dorazí řada leteckých operačních skupin (AOG) jako posily, nebo budou rozpuštěny či staženy kvůli převodu na jiný typ. Pokud dorazí jako posila, mohou být povolány na mapu pomocí postupů v sekci 17.3.

Zejména řada sovětských leteckých operačních skupin SAD bude (nehistoricky) zachována počátkem roku 1942 a bude přejmenována počátkem léta 1942. Kromě toho bude zachováno pět velitelství SAD a začátkem léta 1942 budou převedena na ShAD AOG.



Obě tyto změny jsou nutné, jinak sovětský hráč nebude mít dostatek leteckých operačních skupin (AOG) pro řízení letectva. SAD jsou potřebné především možnosti používat formace II-2.

16.3.4 Sovětské gardové letecké oerační skupiny (AOG) a letecké skupiny (AG)

Řada sovětských AOG bude v historických datech převedena na garové. Na jejich výkon to nemá přímý vliv, ale povede k upgradu leteckých skupin na gardový status.

Pro každou gardovou AOG budou obvykle 3 letecké skupiny (AG) příslušného typu (16.4.6) automaticky převedeny na gardové (16.4.8). Obvykle to budou skupiny přímo přiřazené k příslušné AOG, ale pokud se tato AOG aktuálně nepoužívá (nebo postrádá dostatečný počet leteckých skupin), budou místo toho převedeny skupiny z rezervy. Pokud jich není dost, budou převedeny letecké skupiny z jiných AOG.

Gardové letecké skupiny získávají +5 ke své státní morálce, což zvýší průměrnou kvalitu jejich pilotů (16.7).

16.3.5 Letecké operační skupiny (AOG) spojenců Osy

Mají určitá omezení, pokud jde o národnost jejich vyššího velení. Všechny je lze nastavit tak, aby byly podřízeny německým velitelstvím nebo AOG. Rumunské a slovenské AOG však nemohou být podřízeny maďarskému velení a rumunské AOG nemohou být podřízeny maďarskému nebo slovenskému velitelství.

16.4 Jednotky letecké skupiny

Jednotky leteckých skupin jsou základní taktickou jednotkou, která obsahuje letadla. Každá jednotka letecké skupiny je označena typem skupiny, který určuje maximální počet letadel v jednotce a funkčním typem, který určuje druhy leteckých misí, které jednotka může provádět. Název jednotky letecké skupiny obvykle také naznačuje její funkci. Jednotky leteckých skupin se skládají z určitého počtu stejného typu a modelu letadel, které jsou kategorizovány jako připravené, poškozené nebo rezervní.

Letadla se vyznačují řadou atributů, mezi které patří rychlost letu, rychlost stoupání, maximální nadmořská výška, akční radius v mílích, počet motorů, hodnocení pancéřování, odolnost, ovladatelnost a spolehlivost (37.16.1).

Letadla nesou zařízení, jako jsou kulomety, děla, rakety, bomby, přídavné nádrže a systémy elektronického boje, jako je radar. Letadlo může mít naloženo několik různých zařízení, která lze vybrat v okně podrobností jednotky letecké skupiny (Air Group – AG -37.16.3). Piloti a letecké posádky jsou přiřazeni k jednotkám leteckých skupin a jejich letadlům z rezervy pracovních sil, přičemž piloti jsou také jednotlivě sledováni, při získávání zkušenosti.

Letecké skupiny, které přijdou jako posily, budou zpočátku umístěny do svých státních leteckých rezerv (13.2.2). Posilovací letecké skupiny nepoužívají piloty, kteří již jsou v zásobníku, ale vytvářejí je, když jsou zařazen do státní rezervy. Piloti v posilových leteckých skupinách budou mít úrovně zkušeností, které jsou průměrnou hodnotou, rovnající se zkušenosti letecké skupiny.

16.4.1 Stav jednotky Letecké skupny (Air Group -AG)

Leteckou jednotku lze nastavit na jeden ze dvou hlavních základních stavů. Odpočívající (rest) jednotka nebude v aktuálním kole použita, ale získá zpět ztracenou morálku a sníží svou únavu.

Všechny ostatní letecké jednotky jsou považovány za aktivní a budou se účastnit leteckého provozu podle zvoleného typu letadla a leteckých rozkazů. To zahrnuje nastavení létat mise pouze ve dne (DO), pouze v noci (NO) nebo obojí (DN).

Kromě toho lze nastavit způsob, kterým letecká skupina změní letadla tak, aby se vypořádala buď s nedostatkem, nebo s dostupností modernějších letadel. Možnosti jsou M (Manual - to provede hráč ručně) nebo A (Automatic - to se provede automaticky ve fázi logistiky pomocí rutin uvedených v sekci 16.5).

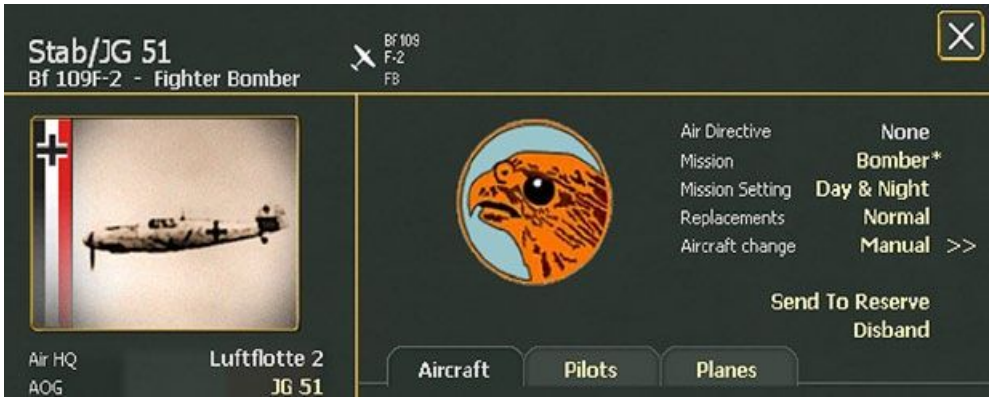
16.4.2 Stíhací bombardéry

Stíhací bombardéry (FB) lze přiřadit k létání buď se stíhacími misemi, nebo s bombardovacími misemi v okně podrobností jednotky letecké skupiny výběrem textu mise. Toto nastavení určuje, zda jsou k dispozici pro eskortní službu nebo pro bombardování cílů.

Okno podrobností jednotky letecké skupiny uvádí, zda je jednotka vycvičena jako stíhací nebo bombardovací jednotka. Letecké skupiny stíhacích bombardérů, vycvičené jako stíhači, budou bombardovat s čistou účinností 80%. Letecké skupiny stíhacích bombardérů, vycvičené jako bombardéry, budou bojovat s nepřátelskými stíhači (a stíhacími bombardéry bez bomb), jako by měly jen 80% svých běžných zkušeností.

Air Group	Nat	Size	Aircraft	Type	FB
I.(Jagd)/LG 2	Ger	III	Bf 109E-7	FB	Ftr
II.(Sch)/LG 2	Ger	III	Bf 109E-4B	FB	Bmr
Stab/JG 3	Ger	I	Bf 109F-2	FB	Ftr
I./JG 3	Ger	III	Bf 109F-2	FB	Ftr
II./JG 3	Ger	III	Bf 109F-2	FB	Ftr
III./JG 3	Ger	III	Bf 109F-2	FB	Ftr
Stab/JG 27	Ger	I	Bf 109E-7	FB	Ftr
II./JG 27	Ger	III	Bf 109E-7	FB	Ftr
III./JG 27	Ger	III	Bf 109E-7	FB	Ftr
Stab/JG 51	Ger	I	Bf 109F-2	FB	Bmr*

Ve velitelské zprávě (35.4.1) jsou FB zobrazovány buď jako Ftr nebo Bmr, podle jejich aktuální role. Pokud je jim nařízeno plnit úkoly, pro kterou nejsou vyškoleny, bude to zobrazeno jako Bmr* nebo Ftr* jako ve vlevo uvedeném příkladu.



Stejné označení nesouladu mezi aktuální rolí a výcvikem najdete na záložce jednotek (37.16.3).

Hráč může rekvalifikovat jednotku letecké skupiny výběrem typu výcviku na obrazovce s podrobnostmi o letecké skupině.

Tím se jednotka na 8 kol odstraní z mapy a když se vrátí, přepne se ze stíhací na bombardovací, nebo naopak. Například jednotka letecké skupiny FB, vycvičená jako stíhači, bude bombardovat s 80% účinností a dogfight provede na plné úrovni zkušeností. Pokud by byla tato jednotka přeškolena na bombardéry, po návratu by bombardovala s plnou účinností a dogfight by provedla na úrovni 80 procent zkušeností.

Pokud je výška mise stíhacích bombardérů stanovena na 5000 stop a výše, budou stíhací bombardéry klesat a provádět útoky ve výšce 1 000 stop.

Stíhací bombardéry se mohou účastnit strategických bombardovacích misí pouze jako doprovod.

Stíhací letouny s přídavnými nádržemi je po vyprázdnění automaticky odhodí. Bombardéry odhodí přídavné nádrže současně se shozením bomb. Stíhačky a stíhací bombardéry, nesoucí přídavné nádrže nebo bomby, budou při zapojení do leteckého boje s nepřátelskými stíhači bojovat méně efektivně. V takové

situaci existuje šance, že některá letadla předčasně odhodí bomby nebo přídavné nádrže, aby mohla efektivněji čelit nepřátelským stíhačům.

16.4.3 Stav letadla

Jednotlivá letadla budou připravena (mohou létat, pokud budou přidělena), poškozena (a bude třeba je opravit) nebo v záloze (kvůli nedostatku letecké podpory na letecké základně budou nedostupné pro letecké mise).



Počet připravených letadel je uveden na záložce rozkazů k letu. Na příkladu má letecká skupina (AOG) připraveno 41 letadel a 10 jich je poškozených nebo v záloze:



Je to dobře vidět na štítku AOG, který ukazuje, že je k dispozici 41 letadel, která tvoří 68% z celkového počtu letadel.

Připravená letadla mohou létat letecké mise, k jejichž provedení je vybrána jednotka letecké skupiny.

Poškozená letadla vyžadují opravu a nejsou k dispozici pro let v misi, ale započítávají se do maximálního počtu letadel, povoleného typem skupiny. Poškozená letadla, která nebyla opravena během segmentů údržby fáze provádění leteckých rozkazů, mohou být během logistické fáze zničena (odepsána). Starší letadla s nízkou životností a nízkou spolehlivostí mají na odpis větší šanci.

Letadla jsou obvykle zařazována do stavu rezervy kvůli nedostatku podpory letectva na jejich domovské letecké základně nebo nedostatku pilotů v jednotce letecké skupiny. Rezervní letadla jsou kategorizována jako nepřipravená a neletí v leteckých misích, ale jsou považována za létající, pokud je zajata letecká základna, ke které je jednotka jejich letecké skupiny přiřazena(16.6.8).

Rezervní letadla se nepočítají do maximálního počtu letadel v jednotce, ale pokud je počet připravených a poškozených letadel nižší než maximální počet letadel povolených v jednotce, mohou být během logistické fáze znovu označena jako připravená letadla. Pokud počet připravených letadel v jednotce letecké skupiny překročí maximální povolený počet, letadla označená jako rezerva v okně podrobností o letecké skupině budou během řady logistických fází automaticky odeslána zpět do příslušného zásobníku, zatímco přebytečná připravená letadla budou v řadě logistických fází přeznačena jako rezervy.



Všimněte si, že pokud bylo v okně letecké doktríny nastaveno „procento k letu“ (17.4.3), pak se žádná poškozená ani rezervní letadla nepočítají jako připravená. To může vést k uzemnění celé vzduchové jednotky kvůli nedostatku připravených letadel.

16.4.4 Nastavení mise pro leteckou skupinu



Jednotky leteckých skupin lze nastavit tak, aby fungovaly pouze během dne, pouze v noci nebo ve dne i v noci. Alternativně lze jednotky vzduchových skupin nastavit na odpočinek (rest). Odpočinek znamená, že jednotka vůbec neletí. Letecké skupiny v boxu bojiště (TB) ignorují nastavení mise. Letecké jednotky v rezervním boxu jsou k dispozici pro výcvikové mise, pokud mají nízké zkušenosti a nejsou nastaveny na odpočinek.

Nastavení mise lze změnit na obrazovce velitelské zprávy (CR) jednotlivě nebo hromadně pomocí funkce nastavení mise, nebo na obrazovce podrobností jednotky pro skupinu (37.16.3).

16.4.5 Výzbroj a palivo jednotek letecké skupiny

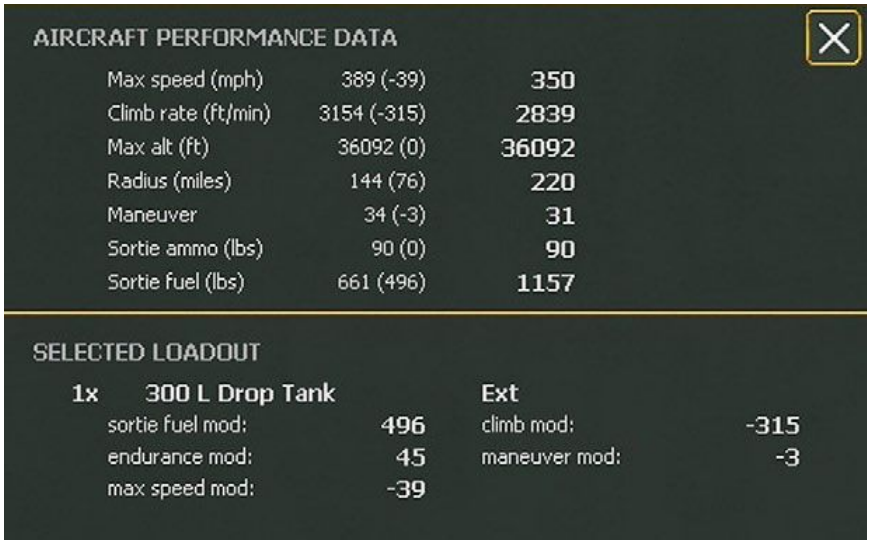
Jednotky leteckých skupin mají výchozí nákladu, určený typem letadla a přiřazenou misí. Hráč má možnost změnit jeho rozložení prostřednictvím okna s podrobnostmi o letecké skupině, ke kterému lze také přistupovat prostřednictvím velitelské zprávy nebo karty leteckých skupin, a to buď jednotlivě, nebo pro více jednotek leteckých skupin se stejným modelem letadla.



Na uvedeném obrázku jsou zobrazeny některé náklady, které měl německý Ju-88 k dispozici v červnu 1941.

Použití ručního výběru leteckých skupin umožňuje měnit náklad více jednotkám leteckým skupin stejného modelu, přiřazeným ke stejnému typu leteckého rozkazu (18.2). Typ nákladu může ovlivnit účinnost letadla snížením různých atributů, jako je rychlost stoupání, rychlost a ovladatelnost, nicméně stíhači a stíhací bombardéry mohou při leteckém boji odhazovat bomby nebo palivové nádrže (19.2).

Všimněte si, že pokud jsou letadla ve výcho-zím stavu na letecké základně s nízkým obsahem paliva, bude vybrán náklad bez dalších palivových nádrží. Když to tak nastavíte ručně, můžete se stát, že palivo se rychle spotřebuje, takže letadla nebudou pro misi k dispozici.



Pokud změníte náklad, údaje o výkonu letadla se mohou lišit a tyto změny se zobrazují takto (viz vlevo):

V tomto případě přidání palivových nádrží sníží maximální rychlost, rychlost stoupání a hodnoty manévru. Na druhé straně se zvýší množství paliva potřebného pro misi a prodlouží se dolet.

16.4.6 Letecký profil a typy jednotek letecké skupiny

Označení typu letecké skupiny vychází z maximálního povoleného počtu letadel v jednotce, typu letadel a státní příslušnosti jednotky. Přesná čísla se liší podle typu skupiny a data a jsou určena aktuálním profilem letadla pro každou skupinu, který uvádí maximální velikost pro každou ze tří velikostí skupin, což odpovídá malým, středním a velkým skupinám.

Letecký profil se také používá k přiřazování leteckých jednotek do leteckých operačních skupin (AOG) (16.3.2) a výměně letadel (16.5.1).

Hráči, kteří si přejí znát úplný seznam typů a profilů letadel, by měli přejít na kartu letadel v editoru hry, vybrat 'EDIT AIR PROFILES' a kliknout na profil pro daný typ letadla. Poté se zobrazí seznam modelů letadel, které odpovídají tomuto profilu. Orientační seznam je v sekci 16.5.1 tohoto manuálu.



Pro každou jednotlivou leteckou skupinu je profil zobrazen na kartě jednotek.



Každá obrazovka podrobností k letecké operační skupině (AOG) navíc zobrazí typy letadel, které může řídit (pokud existují nějaká omezení).



Všimněte si, že zejména u Sovětů řada leteckých operačních skupn (AOG) změní ve hře své označení. Je možné, že v AOG zůstanou letecké skupiny, které by do ní nemohly být přiřazeny, ale mohou v ní zůstat bez škodlivých účinků.

16.4.7 Typy jednotek leteckých skupin Osy

Uvedený seznam ukazuje maximální počet letadel pro každou formaci leteckých skupin. Ty se však v celé hře liší a německá jednotka střední bombardovací skupiny bude mít maximální velikost 3 pro Schwarm, 9 pro Staffel a 30 pro Gruppe, zatímco německá stíhací skupina v červenci 1944 bude mít maximální velikost 4 pro Schwarm, 16 pro Staffel a 68 pro Gruppe.

Schwarm - 4 letadla (Německo)
Staffel - 12 letadel (Německo)
Gruppe - 40 letadel (Německo)
Escad - 10/12 letadel (Rumunsko)

Grup - 36 letadel (Rumunsko)
Lentu - 12 letadel (Finsko)
Oszta - 18 letadel (Maďarsko)
Szaza - 9 letadel (Maďarsko)
Sezione - 4 letadla (Itálie)
Squadriglia - 12 letadel (Itálie)
Gruppo - 36 letadel (Itálie)

16.4.8 Typy jednotek sovětské letecké skupiny

Polk - 20-67 letadel v závislosti na typu a zatáčce
Eskadriliya - 2-12 letadel

Sovětské formace také mění v průběhu hry svou maximální velikost. Níže uvedená tabulka není vyčerpávající, ale poskytuje určitou představu o hlavních změnách běžnějších leteckých skupin Polk.

Hlavičky jsou podrobněji rozebrány v sekci 16.4.9 a více informací najdete v editoru hry (41).

DATUM	STÍHAČ	BOMBARDÉR	POZEMNÍ ÚTOK	BOMBARDÉR S DALEKÝM DOLETEM	PRŮZKUM
Při startu hry	67	62	62	42	62
Srpen 1941	32	32	33	32	32
Září 1941	20	20	20	20	20
Duben 1943	32	30	32	32	30
Červen 1943	34	30	32	32	30
Prosinec 1943	40	32	40	40	32

16.4.9 Názvy jednotek leteckých skupin

I když jsou některé názvy jednotek vzduchových skupin ve hře snadno pochopitelné, mnoho z nich používá termíny a zkratky, které nemusí být hráčům známé. Níže uvedené seznamy nejsou úplné, ale slouží k rozpoznání typu jednotky vzduchové skupiny podle názvu.

Názvy jednotek německých leteckých skupin

Stab – Letecké velitelství
JG (Jagdgeschwader) - stíhací křídlo
NJG (Nachtjagdgeschwader) - noční stíhací křídlo
ZG (Zeröstrergeschwader) - ničitel (dvoumotorový Bf110)
StG (Stukageschwader) – křídlo Štuk
SG (Schlachtgeschwader) – bojové křídlo (stíhací bombardér)
KG (Kampfgeschwader) - bombardovací křídlo
SKG (Scnellkampfgeschwader) - rychlé bombardovací křídlo
NAGr (Nahaufklärungsgruppe) - průzkumné křídlo krátkého dosahu
FAGr (Fernäufklarungsgruppe) - průzkumné křídlo dlouhého dosahu
NSGr (Nachtschlachtgruppe) - noční bombardovací křídlo
SG (Schlachtgruppe) - stíhací bombardovací křídlo
TG (Transportgeschwader) - přepravní křídlo
KGrzbV (Kampfgruppe zur besonderen Verwendung) - zvláštní skupina nebo operační bojová skupina
Lehr – školní křídlo

Názvy jednotek leteckých skupin spojenců Osy

LeLv (Lentolaivue) - pluk (finský)

Názvy jednotek sovětských leteckých skupin (obsahují jak údaj o hlavním účelu formace a jejím postavení, tak o jakékoli širší roli či zapojení).

Přidání „**G**“ před jiné iniciály znamená, že letecké skupině byl udělen gardový status (gvarděvskij). Iniciály za názvem (ve formě –KBF) naznačují, že formace byla organizačně součástí jiné letecké organizace než hlavní formace VVS, připojené k Rudé armádě.

Například:

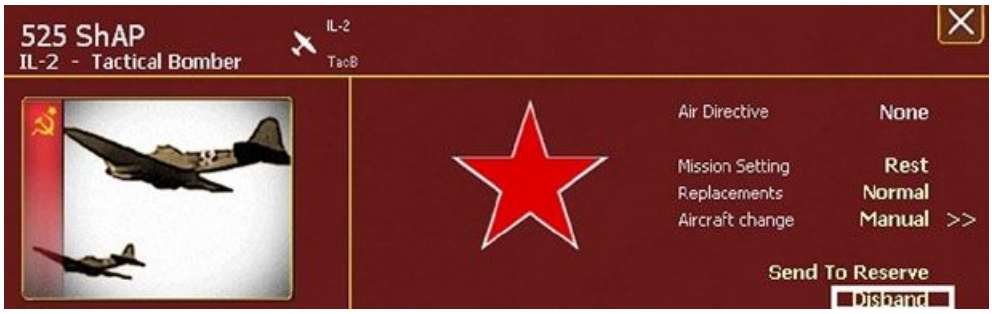
PVO (protivovozdušnajaa oborona) - sovětská protivzdušná obrana
SF (sevěrnyj flot) - severní flot
KBF (krasnoznamjonyj baltyjskij flot) - flot rudého praporu
ChF (černomorskij flot) - černomořská flotila
GVF (graždanskoj vozdušnoj flot) – občanská protiletadlová obrana
PF (tichooekanskij flot) - Pacifická flotila

Zbytek iniciál udává primární funkci formace:

BAP (bombardirovčnyj aviacionnyj polk) - bombardovací letecký pluk
BBAP (bližnyj bomardirovončnyj polk)-bombardovací letecký pluk krátkého dosahu
DBAP (dalnyj bomardirovončnyj aviacionnyj polk) - bombardovací letecký pluk dlouhého dosahu
IAP (istrebitělnyj aviacionnyj polk) - stíhací letecký pluk
NBAP (nočnoj bombardirovčnyj polk) - noční bombardovací pluk
MTAP (mino-torpědnyj aviacionnyj Polk) -minový a torpédový bombardovací letecký pluk
MRAP (morskoj razvěditělnyj aviacionnyj polk) - námořní průzkumný letecký pluk
OAS (otdělnyja aviacionnaja aviaeskadrilia) - nezávislá letka
ODRAE (otdělnyja dalnaja razvěditělnaja aviaeskadrilia) - nezávislá průzkumná letka dlouhého doletu
OIAE (otdělnyja istrebitělnaja aviacionnaja aviaeskadrilia) – nezávislá stíhací letka
ORAE (otdělnyja razvěditělnaja aviacionnaja eskadrilia) - nezávislá průzkumná letka
RAP (razvěditělnyj aviacionnyj polk) - průzkumný letecký pluk
SBAP (směšanyj bomardirovončnyj aviacionnyj polk) – smíšený bombardovací letecký pluk
ShAP (šturmovoj aviacionnyj polk) - pozemní útočný letecký pluk
TAP (transportnoj aviacionnyj polk) – transportní letecký pluk
TBAP (tjažonyj bombardirovočnyj aviapolk) – letecký pluk těžkých bombardérů

Různé části názvu se slučují, takže například TAP-GVF představuje jednu z civilních transportních letek, převedených během války na vojenskou službu. Běžnější GIAP je označení gardového stíhacího pluku.

16.4.10 Rozpuštění skupin leteckých jednotek



Jednotky Air Group lze rozpustit buď pomocí velitelské zprávy, nebo z obrazovky jednotky (37.16.3).

Pokud bude jednotka letecké skupiny rozpuštěna, všechna letadla budou vrácena do příslušného zásobníku a piloti mohou být přeřazeni do jiných skupin leteckých jednotek. Letecká skupina na izolované letecké základně se nemusí rozpustit.

16.4.11 Vytvoření nových jednotek skupin leteckých

Hráč Osy nemůže cvičit nové skupiny leteckých jednotek, protože se o to starají procedury posila a stahování.

Pro sovětského hráče jsou automaticky vytvořeny nové letecké jednotky, které jsou umístěny do státní rezervy k výcviku. Zpočátku budou vybaveny všemi letadly, která jsou v zásobnících k dispozici, včetně letadel s nízkou rychlostí výroby.



Aby se sovětský hráč vyhnul přidělení vzácných nebo drahých letadel jednotkám s nízkými zkušenostmi, bude muset buď některé z těchto formací rozpustit, nebo vyměnit jejich vybavení za zastaralá letadla, dokud nebudou mít dostatečné zkušenosti, aby mohly být považovány za připravené k boji.

16.4.12 Vyčerpané letecké jednotky

Tento koncept používá asistence AI při rozhodování, které letecké skupiny poslat do zálohy (17.1.9). Je to také uvedeno ve velitelské zprávě. Letecké skupiny Osy jsou považovány za vyčerpané, pokud mají méně než 25% svých celkových letadel a sovětské, pokud mají méně než 33% letadel.

S leteckými skupinami se navíc zachází jako s oslabenými v případě, že mají méně než 33% svých letadel (Osa) nebo 50% (Sověti).

16.5 Upgradování a výměna letadel

V závislosti na dostupnosti modelů letadel ve výrobním zásobníku mohou být jednotky leteckých skupin upgradovány na jiný model letadla buď ručně hráčem, nebo automaticky během logistické fáze hráče. Výchozí nastavení pro upgrady jednotek vzduchových skupin je manuální.

Před upgradem jednotky letecké skupiny musí být model letadla ve výrobě nejméně 1 měsíc. Může však být použit k vybavení nově vzniklých leteckých skupin, nebo skupin vytvořených jako součást výrobnho systému sovětského hráče.



Když je jednotka letecké skupiny ve státní rezervě, může ji hráč ručně přidělit starší typ letadla.

Hráči mají možnost ručně vyměnit model letadla prostřednictvím okna podrobností jednotky letecké skupiny (37.16.3), přičemž možné modely letadel jsou uvedeny, je-li odkaz „CHANGE“ přepnut z „Automatic“ na „Manual“ (výchozí je manual).

Změna modelu letadla jednotky letecké skupiny může způsobit poškození až padesáti procent nových letadel.

Pokud je zvolen ruční upgrade, kliknutím na upgrade se vygeneruje seznam možných nových letadel, jak je vidět na obrázku vlevo.

Šance na automatickou změ-nu se zvyšuje, když celkový počet letadel skupiny v procentech poklesne z maximálního možného počtu letadel letecké skupiny.

Letecká skupina před změnou nesmí v kole nalétat žádné mise a po změně také nebude moci létat žádné mise. Některá poškozená letadla mohou být při výměně odepsána.

16.5.1 Letecké profily a omezení upgradu

Při upgradu (ručně nebo pomocí automatických rutin) mohou být letecké jednotce vyměněna pouze letadla se stejným leteckým profilem.

PROFILE	TYPICAL AXIS TYPES	TYPICAL SOVIET TYPES
Generic	Slovakian bi-planes	
Bi Plane Bomber	Go-145; Hs-123A-2; Hs 126B-2	R-Z; U-2VS
Single-Engined (S-E) Fighter; Fighter	Bf 109x; Fw 190x, He 112, He 162; He 163B, Me 262x	I-15x; I-16; Mig-3; Yak 1x/7x/9x/3; LaGGx; La-5x; La-7x; Pe-3x; Hurricane IIx; P-39x; P-40x, P-47; Spitfire
Multi-Engined (M-E) Fighter	Bf-110x; Do-17x; Do-215x; Do-217x; He 219, Ju-88x; Me-210x; Me-410x;	
Light Bomber Ground Attack	Fw 190 F/G; Hs 123A-1; Hs 129B, Ju-87x, Bf 109E-7	I-153BS; Su-2; Il-2x; Il-10
Medium Bomber Bomber	He 111x; Do 17x, He 177x; Ju 188x; Ju 86x; Ju 88x; Do 217	SB-2; Ar-2; Tu-2x; Pe-2x; Li-2VV; A20x
Long Range Bomber	None	Yer-2x; DB-3x; Il-4x; TB-3; Pe-8; B-25x
Tactical Recon	Bf-109x; Fi 156x; Fw 189x; Hs 126x	Il-2KR; Yak 7B
Bi Plane Recon		R-5; R-10; U-2Rcn
Strategic Recon	Bf 110x; Do-17P; Do 215; Fw 200x; Ju-86; Ju-88x; Me-262x; Me-410x; He-111x	Yak-2; Yak-4; SB-2; Pe-2x
Bi-Plane Transport		U-2
Transport	Go-244; He-111x; Ju-52; Ju-86; Me 323; Si 204D; SM.82; LeO 451	Yak-6; TB-3; Li-2; C-47; Snche-2
Naval		GST; KM-1; MBR-2; A-20x; DB-3T; Il-4x; IL-2T

Tabulka uvádí hlavní profily a několik příkladů typických letadel v každé kategorii. Tyto informace lze nalézt v editoru, jak je uvedeno v sekci (16.4.6), ve velitelské zprávě (35.8.2) a na žetonech leteckých skupin. Typy letadel v této tabulce nejsou vyčerpávající seznam, ale jsou určeny k pochopení toho, jak letecký profil ovlivňuje možnosti upgradu.

16.5.3 Ruční nastavení

Okno rozhraní, které poskytuje informace o upgradu letadla, je přístupné z okna podrobností jednotky letecké skupiny, když je letecká skupna nastavena na ruční změnu letadel. Vyberte ‚manual'.

V okně se zobrazí možné alternativy letadel a u každého jejich počet v zásobníku, počet letadel v jednotkách leteckých skupin a počet továren. Hráč může pomocí volitelných odkazů procházet tam a zpět mezi příslušnými informačními okny. Výběr modelu letadla také hráči umožní porovnat jej s aktuálním modelem letadla (35.8.4).



Ruční výměna letadel není povolena, pokud letecká základna, ke které je letecká skupina připojena, vzdálena méně než čtyři hexy od zásobené nepřátelské jednotky.

16.5.4 Přidělení starších typů letadel

Pokud byla letecká jednotka při změně v boxu bojiště (včetně rezervy), pak jsou starší letadla zařazena do tranzitního prostoru (takže může travt několik kol, než budou moci být znovu přidělena). Pokud byla letecká jednotka na mapě, všechna taková letadla se přesunou do aktivního zásobníku.

16.6 Letecké základny

Na začátku hry se na mapě vytvoří letecké základny, navržené pro tento scénář. V průběhu hry mohou hráči vytvářet nové letecké základny nebo rozšiřovat ty stávající. Každá velikost základny může v ideálním případě podporovat určitý počet letadel (i když tento počet lze překročit) a až maximálně 20 leteckých skupin (jakékoli velikosti). K letecké základně je možné připojit jedině jednotky leteckých skupin.

Letecké základny představují fyzickou a logistickou infrastrukturu, potřebnou k podpoře jednotek leteckých skupin, včetně letišť, opravárenských zařízení a protiletadlové obrany. Letecké základny se skládají pouze ze dvou typů pozemních prvků, pozemních podpůrných a leteckých podpůrných jednotek a protiletadlových pozemních prvků.

Letecké základny jsou pevná zařízení, zobrazená v oblasti mapy symbolem označujícím jejich velikost, která od nejmenší po největší je 1, 2 nebo 3 (příklady každého typu jsou uvedeny níže).



K oknu podrobností jednotky letecké základny (37.16.2) se můžete dostat několika způsoby.





Jak je uvedeno v sekci 6.4, jednou z možností je kliknout pravou myší na hex a poté vybrat pojmenovanou leteckou základnu. Tím se vytvoří další možnosti, jak přejít na detail základny, nařídit roz-šíření základny nebo změnit prioritu zásobování.

Další možnost je přistupovat k oknu podrobností základny přistupovat přes rámeček s obecnými informacemi a městem či letištěm (6.2.2) buď výběrem symbolu letiště vedle názvu města, nebo výběrem názvu města a poté výběrem letecké základny. Název jednotky se nachází pod částí jednotek v okně s podrobnostmi o městě.



16.6.1 Zobrazení leteckých základen na mapě

Letecké základny na mapě jsou různě vybarveny, aby indikovaly svůj aktuální stav. Bude se lišit podle výběru dalších karet zobrazení.

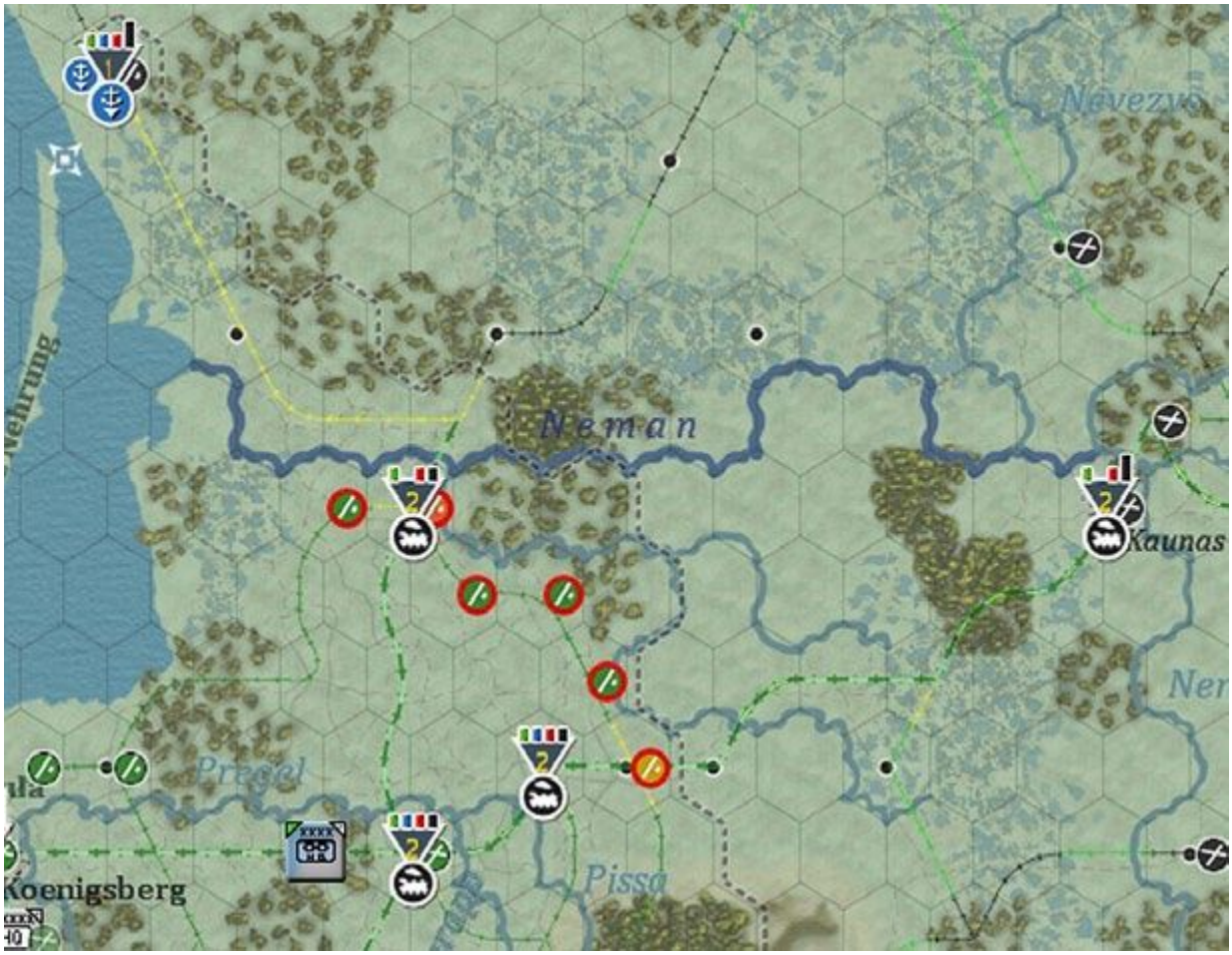
Přátelská letecká základna, žádná záložka logistiky:
Červená – letecká základna má letecké jednotky, ale méně než 50% potřebné podpory
Zelená - má letecké jednotky
Žlutá - prázdná, ale s leteckými jednotkami, které se na ni podle rozkazu přesunují
Černá - prázdná základna
Oranžová - rozestavěná letecká základna, zatím nemá velikosti 1

Pokud je letecká základna přetížena, bude v červeném kroužku

Nepřátelská základna, žádná záložka logistiky:
Zelená - má letecké jednotky a byla v tomto kole pokryta průzkumnými lety
Modrá - měla letecké jednotky, když byla naposledy pokryta průzkumným letem, ale v tomto tahu nebyla pokryta průzkumným letem
Černá - prázdná, když byla naposledy pokryta průzkumnými lety
Žlutá - nikdy nebyla pokryta průzkumným letem
Oranžová - letecká základna ve výstavbě zatím není velikost 1

Přátelské letecké základny, když je vybrána záložka logistiky:
Červená - palivo nebo munice <= 40% potřeby
Oranžová - palivo nebo munice <= 55% potřeby, ale nemá ani 40%
Žlutá - palivo nebo munice <= 70% potřeby, ale ne <= 55%
Zelená - palivo a munice> 70%

Vybrané nepřátelské letecké základny, záložka logistiky:
Černá – vše
(obrázek na další stránce)



16.6.2 Tabulka vybavení (TOE) letecké základny

Letecké základny na 100% své tabulky vybavení (TOE) budou mít 250 prvků letecké podpory pro obsluhu letadla (v některých scénářích může být tento počet na začátku hry překročen). TOE pro letecké základny také zahrnuje všeobecné podpůrné jednotky (21.2.2) a protiletadlová děla.

		EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
		50	11	1	7.62mm Quad Anti-aircraft MG	0
TOE	101/103	49	7	1	12.7mm Anti-aircraft MG	0
		49	12	0	37mm Anti-aircraft Gun	0
Morale	48 (45)	50	10	0	Support	0
Nation	Soviet Union	48	257	3	Air Support	0

Letecké základny se budou snažit získat všechny potřebné prvky, aby jejich aktuální TOE odpovídala počtu letadel na základně. To může způsobit, že pokud je na základně přítomno méně letadel, letecká podpora a další pozemní prvky se přesunou zpět do zásobníků, nebo se přesunou ze zásobníků, pokud základna právě potřebuje větší podporu.

Když k přesunu leteckých operačních skupin použijete ruční metodu, pak přítomnost nebo nedostatek podpůrných prostředků určí, zda k požadovanému přesunu dojde automaticky nebo během logistické fáze.

Jednotky letecké základny, vytvořené s dočasným přístavem po úspěšné obojživelné invazi, se automaticky pokusí naplnit leteckou základnu na 100 procent TOE v okamžiku jejího vytvoření. To využívá náklad, který je v dočasném přístavu vyložen z nákladních lodí, připojených k obojživelné velitelské jednotce, provádějící invazi.

16.6.3 Budování a rozšiřování jednotek letecké základny

Budování nebo rozšiřování letecké základny může hráč zahájit buď ve fázi leteckého plánování, nebo ve fázi akce (pohybu). Hráči mohou stavět nové letecké základny v jakékoli oblasti mimo hory, která byla přátelsky ovládána na začátku tahu (7.3.1). Toto omezení (hory) je zrušeno, pokud již hex obsahuje sklad nebo pojmenované populační centrum.

Chcete-li vybudovat nebo rozšířit letiště, můžete kliknout pravou myší na mapu a vybrat příslušnou možnost, vybrat kartu letiště v horní části obrazovky (6.2.1) nebo vybrat název města v obecných informacích a město či letiště v okně města (37.13).

Rychlost stavby závisí na terénu hexu, stavu zásobování a dostupnosti stavebních a podpůrných jednotek. Průběh stavby v procentech je zobrazen v okně města.

Počet kol, potřebných k vybudování nebo rozšíření letecké základny, je založen na počtu ženistů a brigád ve stavební jednotce, přiřazené ke stavebnímu projektu. Toto přiřazení bude provedeno automaticky z jakéhokoli velitelství, které je v dosahu (21.11.4). Kromě toho můžete za administrativní body ručně přidělovat zvláštní stavební podpůrné jednotky (21.6.2).

V horším terénu a špatném počasí bude postup pomalejší. Velikost rozšíření provedená v kole je ovlivněna pozemním počasím a stavební hodnotou, děleno 2 v případě lehkého bláta, 3 v případě těžkého bláta, 4 v případě slabého sněhu, 5 v případě sněhu, 6 v případě silného sněhu. Postup je také ovlivněn terénem v hexu následujícím způsobem:

drsný, les, městský - 2
bažina, hustý les, hustě obydlený, tundra, písek - 3
horský - 4

Kromě toho především při rozšíření z úrovně 1 na 2 nebo vyšší bude letecká základna vyžadovat značné množství zásob. Pokud nejsou k dispozici, bude postup prací pomalý.

Pokud je při rozšiřování letecká základna bombardována, je nutné před pokračováním rozšiřovacích prací opravit všechna poškození.

Po úspěšném obojživelném výsadku se v cílovém hexu s přehledným terénem automaticky vytvoří základna velikosti dva s 50% poškozením.

Když je obsazena letecká základna ve výstavbě, veškeré práce se zastaví. Dokud stavěná letecká základna nedosáhne velikosti 1, je možné stavbu v jakékoli fázi zrušit (buď kliknutím pravou myší na mapu nebo v zobrazovacím okně).



Rozestavěná základna se považuje za základnu velikosti 0 a na mapě se zobrazí oranžovou barvou.

16.6.4 Asistence a stavba nebo rozšíření letecké základny

Pokud ke správě letecké války použijete asistenci AI (17.1), rutiny AI v případě nedostatečné kapacity stávající letecké základnyrozšíří. Pokud to však hráč bude považovat za nutné, bude muset vybudovat nové letecké základny 1. úrovně sám.

16.6.5 Priorita zásobování letecké základny

Nezapomeňte, že pokud má na rozdíl od skladů a velitelství (HQ) letecká základna prioritu zásobování 0, neodstane **žádné zásoby**. Prioritu zásobování lze změnit ve velitelské zprávě (35.7) nebo kliknutím pravou myší na hex s leteckou základnou, případně prostřednictvím obecného informačního okna (6.2.1).

Požadavky na zásobování letecké základny jsou stanoveny počtem posádek pilotů na letecké základně, nikoli počtem letadel.

16.6.6 Kapacita letecké základny

K letecké základně lze přiřadit maximálně 20 leteckých skupin. Počet jednotlivých letadel, které může letecká základna účinně podporovat, závisí na velikosti jednotky a typu letadla. Každé letadlo, bez ohledu na jeho stav (připraveno, poškozeno, rezerva), má požadavek na podporu, který odráží počet motorů v letadle a velikost jednotky letecké základny následovně:

TYP	KAPACITA
1	100
2	200
3	300

Kapacita je využita počtem motorů letadel:

jednomotorové letadlo letadlo = 1 jednotka kapacity
dvoumotorové letadlo letadlo 2 jednotky kapacity
třímotorové letadlo = 2 jednotky kapacity
čtyřmotorové letadlo = 3 jednotky kapacity

Pokud procentuální zatížení letecké základny překročí 100%, dostupné množství nebo letecká podpora se sníží tak, že letecká podpora se bude rovnat letecké podpoře * 100/procento zatížení. To zpomalí rychlost opravy poškozených letadel a zvýší šanci, že jednotlivá letadla budou považována za rezervní.

Procentuální zatížení (kapacita) základny je uvedeno v závorkách ve vyskakovacím okně hexu pro základnu po velikosti jednotky základny. Když je procento zatížení jednotky základny vyšší než 100, k symbolu letiště se přidá červený kroužek.

Pokud je letecká základna přetížena, oprava a výměna letadel se zpomalí. Když je taková letecká základna vystavena leteckému útoku, je pravděpodobnější, že letadla budou poškozena nebo zničena.

16.6.7 Velikost základny a špatné povětrnostní podmínky

Mise létané z letišť velikosti 1 v hexech se špatným a průměrným silničním systémem s lehkým blátem a těžkým blátem mohou být zrušeny.

Když letadla létají ze základen velikosti 1, mají vyšší šanci na provozní poškození, což odráží špatná zařízení (obvykle nepzevněná přístávací plocha).

16.6.8 Obsazení letecké základny

Jednotky letecké základny mohou být obsazeny a převedeny pod kontrolu fázujícího hráče. Všimněte si, že i když letecké základny nelze zničit, mohou se při manuální výměně letadel poškodit. Než budou plně funkční, budou se muset opravit.

Pokud jsou přesunuta všechna letadla, může trvat až několik kol (a alespoň jednu úplnou logistickou fázi), než se na letecké základně odstraní související pracovní síly a podpůrné prvky. Pokud tedy hrozí riziko, že by vaše letecké základny mohly být obsazeny nepřítelem, přesun letadel těsně před obsazením bude znamenat ztrátu všech připojených pozemních a podpůrných prvků.

Všechna poškozená letadla na obsazené leecké základně budouzničena. Letadla mají navíc zpoždění tři kola, teprve poté se vrátí do státní rezervy.

16.6.9 Zmrazené letecké základny

Některé letecké základny jsou na začátku scénáře zmrazené. Jejich letecké jednotky nelze převést na jinou základnu, dokud toto omezení není zrušeno.

16.6.10 Přiřazení leteckých jednotek k základnám

Jestliže používáte pomocné rutiny AI, není nutné přímo přiřazovat letecké jednotky ze státní rezervy na letecké základny.

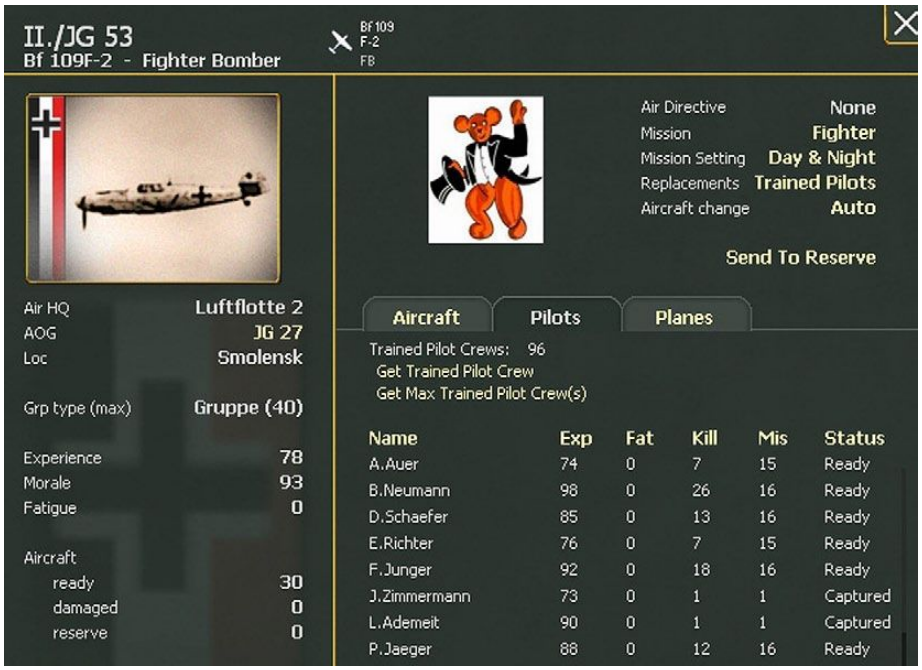
Pokud to chcete udělat ručně, je jednou z možností přiřadit leteckou jednotku k letecké základně a propojit ji se stávající leteckou operační skupinou (AOG) nebo vytvořit novou (17.3.1 a 17.3.2).



16.7 Piloti

Letadlo v letecké skupině musí mít pilota a v případě nutnosti i přidruženou posádku, aby byli ve stavu ready a mohli létat mise. Piloti a přidružená letecká posádka jsou přiřazeni k jednotkám leteckých skupin až do maximální velikosti typu jednotky vzduchové skupiny.

Pokud nebudou piloti zabiti v akci, letecká jednotka nebude rozpuštěna nebo odeslána do zálohy, zůstanou piloti přiděleni k jednotce letecké skupiny (16.7.3). Zranění piloti zůstanou s přidělenou jednotkou letecké skupiny. Později budou uzdraveni a vrátí se k létání. Okno podrobností jednotky letecké skupiny (37.16.13) má záložku pilota, která uvádí každého pilota podle jeho čísla a ukazuje jeho zkušenosti, únavu, sestřely, nalétané mise a zdravotní stav.



Piloti mají morálku a zkušenost (také se tomu říká dovednost).

Zkušenost se získává v souvislosti s jejich morálkou, vítězstvím v leteckých soubojích a pokud je pilot v záloze, také ve výcvikových misích (16.7.4).

Piloti získávají a ztrácejí únavu a zkušenost na základě leteckých misí, které odlétají a zkušenost a únava jejich přidělené letecké skupiny je určena průměrem zkušenosti a únavy přiřazených pilotů. Zkušenost pilota je také sledována podle typu

letadla na úrovni leteckého velitelství, kde je průměrná zkušenost zobrazena na kartě Piloti v okně Air Doctrine (37.16.9).

Pokud je letecká skupina nastavena na odpočinek (rest) nebo neprovádí žádnou leteckou misi, veškerá nahromaděná únava bude odstraněna. U jednotky, která se zúčastnila leteckých misí, se únava snižuje na 25% z celkového množství a tato hodnota se přenese do dalšího kola.

Piloti letecké skupiny poslané do státní rezervy budou odstraněni (16.7.3).

16.7.1 Přiřazení pilotů k jednotkám letecké skupiny na mapě

Když jsou piloti přiděleni k jednotce letecké skupiny, jedná se buď o vycvičené piloty se zkušenostmi, které se rovnají současné státní morálce, nebo o nové piloty se zkušenostmi, které se rovnají pouze polovině současné státní morálky (12.1 a 38.2). Výjimkou jsou jednotky leteckých skupin, které přicházejí jako posily do státní rezervy, jejichž piloti budou mít hodnocení zkušeností na základě průměru, stanoveném ze zkušeností jednotek leteckých skupin. Každý stát obdrží v každém kole určitý počet náhradních vycvičených pilotů a všechna další volná místa pro piloty mohou být obsazena novými piloty.

Letecká část velitelské zprávy (35.4.30) obsahuje sekci pilota, která zobrazuje celkový počet pilotů, jejich stav a skupinu, která zobrazuje počet dostupných vyškolených pilotů. Skupiny pilotů a skupiny pracovních sil jsou oddělené, ale i když jsou v seznamu pilotů uvedeni vyškolení piloti, nebudou k dispozici, pokud v oblasti pracovních sil není dostatek pracovních sil pro piloty a všechny požadované letecké posádky.

Například pro přiřazení dostupného vycvičeného pilota k sovětské jednotce letecké skupiny těžkých bombardérů Pe-8 by pro pilota a příslušnou leteckou posádku muselo být k dispozici jedenáct pracovních sil. Možnosti jsou:

OPTION	EFFECT
TPI (Trained Pilots)	Has a priority on receiving both new planes and replacement pilots. Will only take trained pilots from the relevant pool.
PRI (Priority)	Will be allocated planes and pilots after the formations set to TPI have received their allocation. Will take both trained and untrained pilots as needed.
NOR (Normal)	Will be allocated planes and pilots after the TPI and PRI formations have received their allocation. If insufficient trained pilots are in the pool then untrained pilots will be allocated.
RES (Restricted)	Will not be allocated replacement planes or pilots.

Výchozí nastavení je NOR (normální).

Jednotky nastavené na TPI získají také piloty, kteří byli dříve zařazeni do letecké skupiny, ale kteří jsou nyní v zásobníku. Ti ve srovnání s nově vycvičenými piloty mohou mít relativně nízké zkušenosti (16.7.2), zvláště pokud byla letecká skupina rozpuštěna relativně brzy po svém vzniku. Na druhou stranu, tito piloti mohou mít díky zkušenostem s trvalým bojem vysokou úroveň zkušeností.

16.7.2 Úroveň zkušenosti nových pilotů

Zkušenost vycvičeného pilota, přivedeného do čerstvě sestavené jednotky, se rovná:
(Státní morálka x 3/4) + (Průměrná zkušenost skupiny x 1/4) + rnd (20) - rnd (20)

Zkušenost necvičeného pilota se rovná:
(Státní morálka x 3/4 x 1/2) + (Průměrná zkušenost skupiny x 1/4) + rnd (20) - rnd (20).

16.7.3 Piloti a státní rezerva

Když jsou letecké jednotky umístěny do státní rezervy, nemají žádné pojmenované piloty a mají průměrnou morálku a úroveň zkušeností. To je určeno buď při vytvoření jednotky, nebo to odráží jejich průměrné hodnoty před převodem.

Jestliže má jednotka nízké zkušenosti a není nastavena na odpočinek v tomto tahu, mohou se tyto hodnoty časem měnit v důsledku absolvování výcvikových misí,.

Když je jednotka vrácena na mapu, je skupině pojmenovaných pilotů (pokud je jich k dispozici dostatek - 16.7.4) přidělena průměrná úroveň morálky a úroveň zkušenosti, která odpovídá hodnotě jednotky.

16.7.4 Výcvik pilota

Každý stát cvičí určitý počet pilotů za kolo a ti jsou přidáni do dostupné skupiny pilotů. Tito piloti získávají svou zvláštní specializaci přiřazením k jednotce letecké skupiny (16.4).

Letecké skupiny ve státní rezervě jsou přiděleny k provádění výcvikových misí. U Oy navíc každé kolo budou cvičit některé jednotky v boxu bojiště západní Evropy .

Výcvikové mise mohou mít zvýšit zkušenost pilotů a hodnocení morálky jednotek leteckých skupin. Pokud je pilotní zkušenost vyšší než jejich současná státní morálka, šance na zvýšení zkušenosti prostřednictvím výcviku jsou mnohem nižší. Piloti se zkušeností nad 50 budou mít navíc menší šanci získat zkušenosti prostřednictvím výcviku než piloti se zkušeností nižší než 50.

16.7.5 Pilotní specializace

Když jsou piloti přiděleni k letecké skupině, je jim přidělena vlajka specializace, aby mohli létat pouze na určitých typech letadel.

Jedná se o tyto typy: stíhací (zahrnuje všechny stíhací bombardéry, určené jako stíhací), stíhací bombardér, taktický bombardér, výškový bombardér, průzkum, doprava a námořní hlídka (pouze námořní).

Protože vycvičení nebo nevycvičení náhradní piloti nejsou označeni specializací, dokud nejsou přiřazeni k jednotce letecké skupiny, specializace pilota je důležitá pouze tehdy, když je stávající jednotka letecké skupiny rozpuštěna a její piloti jsou vráceni do skupiny pilotů. V té době je lze přiřadit pouze k jednotce letecké skupiny, která odpovídá jejich specializaci. Pokud například hráč Osy rozpustí několik jednotek výškových bombardovacích skupin, piloti z těchto leteckých skupin nebudou k dispozici pro obsazení volných míst v jednotkách stíhačů.

16.8 Protiletadlové jednotky

Protiletadlové podpůrné jednotky mají ve WiTE2 řadu funkcí a typů. Některé představují pevná stanoviště, určená k ochraně měst před strategickým bombardováním, zatímco jiné představují mobilní formace AA, určené k ochraně pozemních jednotek a velitelství před taktickými leteckými útoky.

Jednotky AA připojené k bojovým jednotkám a velitelstvím se při vstupu do pozemního boje a při přesunu mezi velitelstvími a jednotkami chovají jako ostatní podpůrné jednotky (21.5). Ovlivňují letecké mise, jak je uvedeno v oddílech 19.3.4 a 19.3.5.

Jednotky AA připojené k městům ovlivňují pouze letecké mise a pro postup a náklady na jejich přesun mezi městy nebo na jejich připojení k ústředím existují zvláštní pravidla (38.1).

Protiletadlové podpůrné jednotky připojené k městům nikdy nebudou mít při administrativních kontrolách kvůli doplňování zásob penalizaci doletu za to, že jsou daleko od svých velitelských jednotek (15.5.4).

16.8.1 Německé protiletadlové jednotky

Mezi jednotky flak patří jak ty, které podporovaly mobilní operace proti Sovětskému svazu, tak ty, které bránily říši před spojeneckými bombardéry. Většinu z nich najdete pouze v různých boxech bojišť, nebo je přidělíte do velkých měst v říši. Tyto Flak Regimenty představují koncentrovanou neprůstřelnou obranu, organizovanou kolem obrany strategických cílů (přístavy, výrobní centra atd.). Tyto pluky nemají téměř žádnou možnost pohybu a byly buď osazeny personálem Kriegsmarine, nebo omezeným počtem personálu Luftwaffe. Po roce 1942 byl rostoucí počet jednotek bránících říši obsazen továrními dělníky, teenagery,

místními jednotkami wehrmachtu, rozmístěnými jako posádky, ženami a dokonce i válečnými zajatci z řad spojenců.

Jednotlivé prapory a roty flaku představují taktické jednotky, které byly obsazeny personálem Luftwaffe a před nepřátelskými taktickými stíhači a bombardéry střežily taktické a operační cíle, nebo spřátelené jednotky. Mohly se také případně zapojit do pozemního boje. Tyto prapory měly nejlepší mobilitu a lze je připojit přímo k bojovým jednotkám.

Časem si všimnete, že řada z nich bude rozpuštěna. Historicky Němci reorganizovali na úkor těchto jednotlivých praporů své mobilní jednotky zvýšením množství organických AA v divizích.

Unit Name	Turn	Type	Men	Gun	Afv	Transfer
127th Mixed Flak Battalion	38	AA	1561	57	0	Transfer
Turn 39 15-Mar-1942						
501st Mot. Army Light Flak Battalion	39	AA	200	0	0	Reinforcement
603rd Mot. Army Light Flak Battalion	39	AA	380	36	0	Disband
Turn 41 29-Mar-1942						
276th Army Mot. Army Flak Battalion	41	AA	553	21	0	Disband
274th Army Mot. Army Flak Battalion	41	AA	553	21	0	Disband
273rd Army Mot. Army Flak Battalion	41	AA	557	25	0	Disband
277th Army Mot. Army Flak Battalion	41	AA	553	21	0	Disband
279th Army Mot. Army Flak Battalion	41	AA	562	26	0	Disband
272nd Army Mot. Army Flak Battalion	41	AA	562	26	0	Disband
278th Army Mot. Army Flak Battalion	41	AA	553	21	0	Disband
271st Army Mot. Army Flak Battalion	41	AA	553	21	0	Disband

16.8.2 Sovětské protiletadlové jednotky

Hlavní rozdíl mezi sovětskými protiletadlovými jednotkami je mezi jednotkami označenými jako PVO a ostatními. Formace PVO (vojska protivozdušnoj oborony) byly navrženy čistě pro obranu městských oblastí. Ve hře se všechny začínají připojovat k městům a náklady na jejich opětovné přiřazení k jiným rolím jsou uvedeny v části 9.2. V praxi jsou sovětské podpůrné jednotky AA považovány buď za připojené k velitelstvím a bojovým jednotkám (21.5.1 a 21.5.2), nebo k městům (21.5.3) kvůli jejich zaměstnání a náklady na opětovné přiřazení.

17. AUTOMATICKÉ A MANUÁLNÍ ŘÍZENÍ LETECKÉ VÁLKY

Tato část popisuje, jak ovládat leteckou válku buď manuálním ovládáním, nebo s pomocí asistence AI. Je rozdělena do dvou hlavních částí a pojednává o různých nástrojích pro přiřazování letadel leteckým rozkazům, opakované nasazení vašeho letectva a správu přidělování letadel na podporu pozemních rozkazů. Poskytuje obecný popis toho, jak používat letecké operační skupiny (AOG). AOG jsou seskupení leteckých jednotek, využívajících hierarchickou strukturu armády, sboru a nižších úrovní (divizí, brigád, pluků) podobnou té, kterou používají pozemní jednotky. Lze je spravovat zcela ručně, nebo pomocí asistence AI.

17.1 Použití možností automatizace

17.1.1 Automatický systém letecké asistence AI

Pokud je vybrána tato možnost, pak se během tahu každého hráče automaticky použije letecká asistence AI. Výsledkem je, že tlačítko „AI air assist“ se automaticky automaticky stiskne, jakmile hráč ukončí fázi plánování vzduchu a jednou, když ukončí pozemní fázi.

Jestliže nebudete chtít ručně měnit jakékoli letecké rozkazy nebo rozmístění vašich leteckých jednotek, použijte tuto možnost.



Pokud asistenci nechcete, můžete své letectvo i nadále spravovat pomocí nástrojů v této části, které umožňují kombinaci pomoci AI a manuálního řízení procesu. V tomto případě se však během hry MP/PBEM může váš oponent rozhodnout pro plné ruční ovládání.



Zde byla nastavena hra proti AI, která využívá automatizované rutiny AI Air Assist. Ve hře MP/PBEM to nelze změnit a volba bude platit pro obě strany. Jakmile je tato volba provedena, ruční volba pro spuštění efektů AI Assistance bude deaktivována.



V tomto případě hráčům stačí upravit postoj AOG, HQ Follow/Naval Ops, Asset Priority a Supply Priority, jak je uvedeno níže. Hráč může i nadále stavět a rozšiřovat nové letecké základny (přestože asistence AI v případě nutnosti rozšíří stávající letecké základny, nové základny nepostaví) a hráč se může rozhodnout nastavit letecké jednotky na manuální nebo automatický upgrade (je-li manuální, musí provést upgrade sám).



Jestliže očekáváte, že budete operovat v oblasti s několika stávajícími letišti, budete muset ručně zahájit stavbu letiště minimálně na úrovni 1. Rozšíření lze ponechat na asistenci AI nebo provést ručně. Sovětským hráčům velmi doporučujeme začít rozšiřovat letiště za Moskvou od začátku srpna 1941, protože jakmile se frontová linie přiblíží k městu, budou je velice potřebovat,. Jsou také užitečné pro nasazení vašich bombardérů na delší vzdálenost.

Hráči také mohou chtít stavět sklady na hlavních letištích nebo v jejich blízkosti (pokud nepoužívají správu skladů AI, která to za ně udělá u leteckých základen).

17.1.2 Asistence AI v jiných případech

I když nevyberete možnost automatizace, můžete i nadále používat asistenci AI. Postoje a priority můžete nastavit podle níže uvedených pravidel. V takovém případě budete muset pamatovat na stisknutí tlačítka pro spuštění akcí letecké asistence AI.

V takovém případě můžete kombinovat pomoc asistence AI s ručním ovládáním různých funkcí. Buďte však opatrní, protože stisknutí pomocného tlačítka AI přeruší všechny vámi provedené manuální změny (nasazení, letecké rozkazy atd.).



Použití tohoto smíšeného přístupu může být efektivní, pokud chcete provést mnoho akcí, jako je přesun poškozených či vyčerpaných leteckých skupin do státní rezervy, nebo máte jen málo možností, jak použít své letectvo a zjistíte, že kombinace pozemní podpory a průzkumných misí odpovídá vašim aktuálním potřebám.

17.1.3 Asistence AI a nastavení letecké doktríny

Při vytváření leteckých rozkazů (nebo poskytování pozemní podpory) rutina asistence AI použije nastavení na obrazovce letecké doktríny (37.16.9). Tím se určí faktory, jako je výška mise, dny provozu, intenzita nasazení a typ povětrnostních podmínek vhodných pro misi.

Výchozí nastavení by mělo být přiměřené, ale pokud se setkáváte s vyššími než očekávanými ztrátami nebo vaše mise nefungují tak, jak byste očekávali, může být užitečné některé z těchto nastavení upravit.

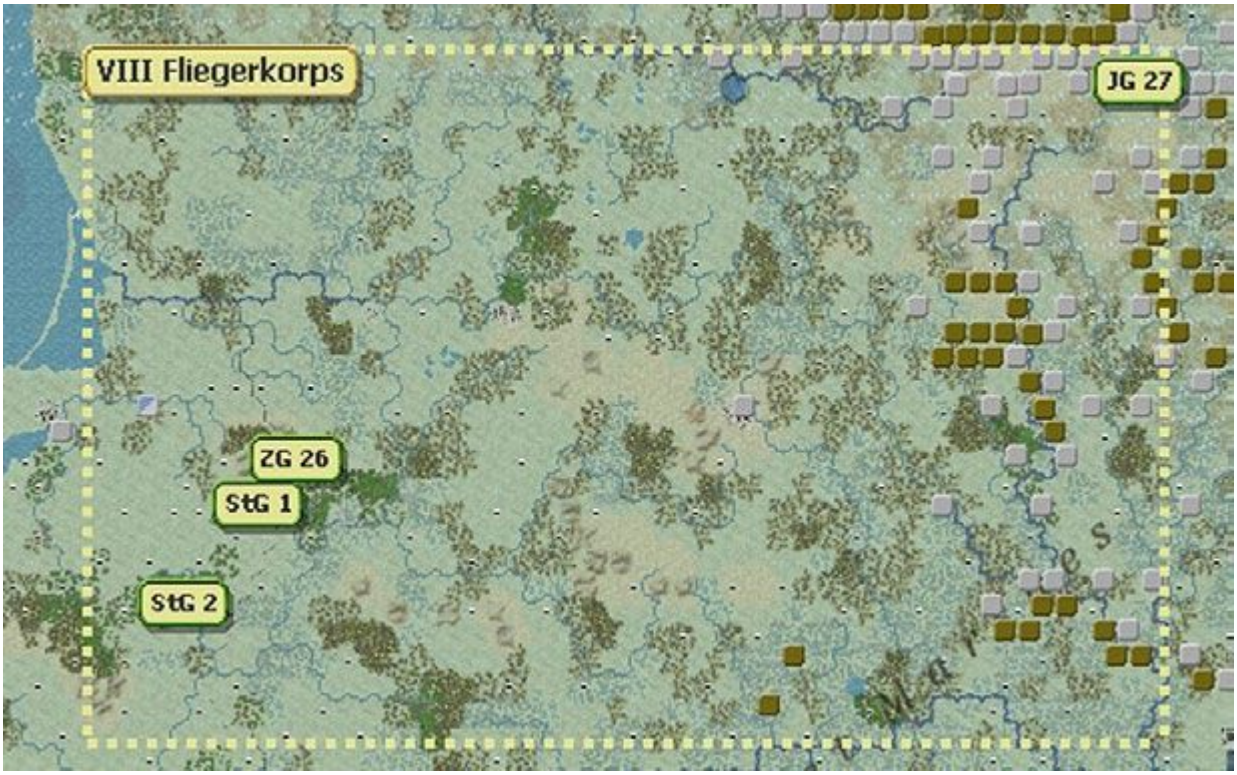
17.1.4 Použití asistence AI k přesunu a řízení vašich leteckých operačních skupin (AOG)

Pokud chcete automatizovat leteckou válku, musíte k tomu použít kombinaci leteckých velitelství (armádní AOG, každý s odpovídajícím velitelstvím pozemního leteckého velitelství) a AOG nižší úrovně (sborové AOG a nízkoúrovňové AOG jako divize a pluky). Jednostránkový průvodce v oddíle 4.6.1 stanoví hlavní kroky, které je třeba provést.

V zásadě můžete použít buď letecká velitelství, nebo nižší AOG k nastavení relativního rozdělení vzduchových skupin na frontu a k informování AI, jak a kdy během tahu tyto AOG nasadit a jak a kdy přesunout letecké skupiny .

Úroveň leteckého velení slouží k vytvoření spojení mezi AOG a pozemním velitelstvím. Obvykle budou všechny AOG přiřazeny ke stejnému velitelství. V případě Osy lze Luftwaffe Fliegerkorps nastavit tak, aby v případě potřeby sledovala jiné velitelství než Luftflotte.

Pro přístup k této funkci se ujistěte, že jsou AOG zobrazeny na mapě a poté klikněte levým tlačítkem na štítek (v tomto případě pro VIII Fliegerkorps, jak je uvedeno v sekci 17.1.5).



Na pravé straně obrazovky se zobrazí toto:



Pomocí této obrazovky můžete pro všechna velitelství provést následující akce:

- v případě potřeby jej přiřadit vyššímu velení (v tomto případě je Fligerkorps přiřazen Luftflotte 2).

- nastavit, kdy létat letecké mise (odpočinek, den a noc, pouze den, pouze noc)

- jak přijmout náhradní piloty (16.7), možnosti jsou normální, omezené, prioritní a vyškolené

- podívat se, které pozemní velitelství sleduje (možnosti najdete v pravidlech v sekci 17.1.6)

- nastavit AOG tak, aby prováděla námořní operace (možnosti najdete v pravidlech v sekci17.1.9)

- zjistit, zda je na mapě zobrazen rozsah jeho přidělených leteckých jednotek (kruhy Rng).

- nastavit, jak a kdy chcete, aby se letecké jednotky pohybovaly na mapě, pokud je řídí AI Air Assist (17.1.6). V tomto případě jsou možnosti flexible (pružný), hold (pevný), retreat (ústup) nebo advance (postup). Toto lze nastavit na libovolné úrovni v řetězci velení a bude převyšovat přiřazení nižších příkazů (pokud tedy chcete, aby se jeden AOG lišil, řekněte, že to řídící letecká armáda nastavila po výběru letecké armády).

- nastavit prioritu aktiv, která letecké asistenci AI řekne, jak určit, kolik letadel je přiřazeno k velitelství. Hodnota se pohybuje od 4 (nejvyšší priorita do 0 (nebudou přidělována žádná letadla). Lze ji nastavit pouze na úrovni armády nebo sboru a přeskočí přiřazení pro nižší velitelství (pokud chcete jeden sbor AOG, aby se odlišoval od řízení letecké armády, nastavíte to po výběru letecké armády).

Priorita zásobování funguje jako priorita aktiv a určuje důležitost zásobování tohoto velitelství. Lze ji nastavit pouze na armádní úrovni AOG, přičemž všechny jednotky v armádě mají stejnou prioritu zásobování jako armáda.

Pod žetonem jednotek se zobrazí seznam přiřazených leteckých jednotek a jejich leteckých základen. Letecké operační skupiny (AOG) spojenců Osy lze nastavit pouze tak, aby sledovaly velitelství buď německé, nebo jejich vlastní národnosti (například maďarská AOG může být podřízena německé Luftflotte nebo svým vlastním národním velitelstvím, ale ne rumunskému leteckému velitelství).



Zobrazení na štítku leteckého velitelství se bude měnit podle toho, jaký zvolíte zoom a bude odrážet uvedené změny. Při větším zoomu se zobrazí počet stíhaček, bombardérů, užitkových letadel a další informace. Lišta a % na pravé straně navíc ukazují, kolik letadel je připraveno k provozu ve všech příslušných jednotkách leteckých skupin.

Ikony se budou měnit takto:

STANCE	ICON
Flexible	
Hold	
Retreat	
Advance	

Kdy se má létat:

TIMING	ICON
Rest	
Day and Night	
Night Only	
Day Only	
Mixed (this will be shown for an Air Command where different AOGs have different flying orders)	

Letecké námořní mise a pozemní velitelství:

TIMING	ICON
Follow set HQ	
Some Naval Air missions	
No HQ set	

17.1.5 Rozdíly mezi možnostmi AOG Sovětů a Osy

Kromě výše uvedených pravidel existuje několik důležitých rozdílů mezi tím, jak lze letecké operační skupiny (AOG) Sovětů a Osy přiřadit pozemním velitelstvím nebo námořním operacím.

Pro sovětské AOG musí být rozhodnutí, které pozemní velitelství následovat a zda provádět námořní operace, provedeno na úrovni letecké armády. Jakmile je rozhodnuto, platí pro všechny podřízené AOG stejné možnosti. Kromě toho sovětské velitelství dlouhého doletu vygeneruje letecké rozkazy pro bombardování měst podle priorit stanovených hráčem na obrazovce letecké doktríny (17.1.3). V tomto případě bude vybrán pouze cíl s nejvyšší prioritou.

Sovětská letecká velitelství lze přiřadit pouze pozemním velitelstvím frontu nebo vojenského okruhu (typ 2). U leteckých operačních skupin (AOG) Osy si mohou řídící velitelství vybrat pouze AOG na úrovni armády nebo sboru. Všechna velitelství nižší úrovně převezmou stejné možnosti.

Na straně Osy existují z tohoto pravidla tři výjimky:

- k provádění námořních operací lze nastavit libovolnou úroveň AOG. Pokud bude následně zrušena, AOG bude pokračovat po velitelství pozemního velitelství příslušné armády nebo sboru;
- každou transportní AOG lze nastavit tak, aby sledovala jakékoliv pozemní velitelství;
- každou průzkumnou AOG lze nastavit tak, aby sledovala jakékoliv pozemní velitelství.

Německá letecká velitelství musejí být nastavena tak, aby následovala pozemní velitelství typu 2 (skupina armád) nebo typu 3 (armáda). Letecká velitelství spojenců Osy mohou následovat buď německé, nebo jejich vlastní národní velitelství typu 2 a typu 3 a navíc mohou být nastavena tak, aby sledovala velitelství typu 4 (sboru) jejich vlastní národnosti.

17.1.6 Nastavení postoje AOG a jeho účinky

Hlavní součástí používání asistence AI je nastavení postoje vašich leteckých operačních skiupin (AOG). Vaše volby budou určovat, jak a kdy během kola AOG rozděluje svá aktiva a zda se bude pohybovat podle velitelství, ke kterému je přiřazena. Existují čtyři postoje:

Flexible (pružný
Hold (pevný)
Retreat (ústup
Advance (postup)

Jestliže při fázi leteckého plánování (nebo na jejím konci, pokud používáte asistenci AI) AOG v postoji **flexible** může:
- posílat letecké skupiny do zálohy (pokud jsou považovány za příliš slabé na to, aby byly schopné bojových operací)
- získat letecké skupiny z rezervy
- získat letecké skupiny z jiných AOG (je to založeno na prioritě aktiv a pokud je to vhodné, může převod zahrnovat kompletní AOG)
- přesouvat letecké skupiny do jiných AOG (v závislosti na prioritách).
- následovat pohyb. AOG se znovu připojí na místo velitelství, které sleduje
- provádět námořní operace proti přístavu. AOG se znovu nasadí, aby lépe fungovala proti přístavu



Další pokyny k používání postojů jsou uvedeny v sekci 17.2, ale když je fronta stabilní, obecně se používá flexible, protože to umožňuje leteckým jednotkám upravit jejich velikost a rozmístění. Advance a Retreat byste měli zvolit, když chcete, aby se vaše vojenské síly přesouvaly, podle změn fronty. Hold udrží vaše letectvo nasazené na současných základnách (což může být efektivní z hlediska poptávky po podpůrných jednotkách a zásobování).

Během fáze leteckého plánování může AOG v postoji **hold**:

- posílat letecké skupiny do zálohy (pokud jsou považovány za příliš slabé na to, aby byly schopné bojových operací)
- získat letecké skupiny z rezervy
- získat letecké skupiny z jiných AOG (je to založeno na prioritě aktiv a pokud je to vhodné, může převod zahrnovat kompletní AOG).

Během fáze leteckého plánování nebude AOG s postojem **retreat** nebo **advance** provádět žádné konkrétní akce, ale podle potřeby bude stále generovat letecké rozkazy.

Během pohybové fáze (a na konci tahu, pokud je to automatizované) může AOG s transportními aktivy v postoji **flexible** nebo **hold**:

- zásobovat jednotky (pokud následují velitelství).
- zásobovat letecké základny (pokud nejsou přiřazeny k následování velitelství).

Během pohybové fáze (a na konci tahu, je-li to automatizováno) AOG v postoji **retreat** nebo **advance** může:

- posílat letecké skupiny do zálohy (pokud jsou považovány za příliš slabé na to, aby byly schopné bojových operací)
- získat letecké skupiny z rezervy
- získat letecké skupiny z jiných AOG (je to založeno na prioritě aktiv a pokud je to vhodné, může převod zahrnovat kompletní AOG)
- přesunout letecké skupiny do jiných AOG (v závislosti na prioritách)
- následovat pohyb, AOG se znovu nasadí na místo velitelství, které sledují
- zásobovat jednotky (pokud následují velitelství)
- zásobovat letecké základny (pokud nejsou přiřazeny k následování velitelství)
- provádět námořní operace proti přístavu. AOG se znovu nasadí, aby lépe fungovala proti přístavu

17.1.7 Omezení přidělení leteckých operačních skupin (AOG)

Kromě výše uvedených pravidel existují při používání a přidělování AOG ještě další omezení. Asistence AI nepřidělí žádné AOG z leteckého velitelství (HQ nebo Corps AOG), které je nastavené na prioritu 4, bez ohledu na relativní poptávku po leteckých skupinách po celé frontě. Průzkumné AOG nebudou přiřazeny vyšší úrovni AOG, která má jiný rozkaz následovat velitelství (HQ). Mohou však zůstat připojeny k tomu, které má jiné cílové HQ (to vám umožní přizpůsobit váš průzkum, aniž byste museli znovu přiřadit nějakou AOG).

17.1.8 Letecké operační skupiny (AOG) a doprava

Pokud využíváte leteckou asistenci AI, budou se vždy přesouvat do skladů s nákladem, aby pak mohly během pozemní fáze provádět pozemní mise. Pokud sledují velitelství, umístí se k zásobování jednotek tohoto velitelství. Pokud nenásledují velitelství, pokusí se znovu zásobit letecké základny.

17.1.9 Přesun vyčerpaných leteckých skupin do rezervy

Asistence AI pošle vyčerpané (16.4.12) letecké skupiny do rezervy, pokud splňují některý z těchto požadavků:

- U-2 Rcn a RZ
- vše v AOG je nastaveno na prioritu 0
- jakákoliv letecká skupina Osy se zkušenostmi pod 45 po červenci 1943
- jakákoli letecká skupina Osy, která splňuje podmínky: (vyčerpaná nebo (morálka + připravená <50)) a připravená a/c <2 (REST, pokud je podmínka splněna, ale připravená a/c > 1)

Jakákoliv sovětská letecká skupina, která splňuje podmínky:
(nedostatečná síla nebo (morálka + připravenost <60)) a připravenost <4 (REST, pokud podmínka splněna, ale připravena a/c> 3)
V tomto ohledu jsou podrobná pravidla:
- na straně osy je letecká skupina vyčerpána, pokud má méně než 25% svých potřeb a nedostatečnou sílu, pokud má méně než 33% personálu
- pro sovětskou stranu je letecká skupina vyčerpána, pokud má méně než 33% letadel, nedostatečnou sílu, pokud má méně než 50% personálu

17.1.10 Převod jednotek letecké operační skupiny

Letecké jednotky budou přemístěny, když budou následovat pozemní velitelství, k jehož následování přiděleny, nebo se budou pohybovat podle potřeby, aby provedly své námořní operace či transportní mise. K tomu dojde, když nepoužíváte automatickou asistenci a stisknete tlačítko AI-Assistance (když se to stane na konci letecké nebo pozemní fáze).

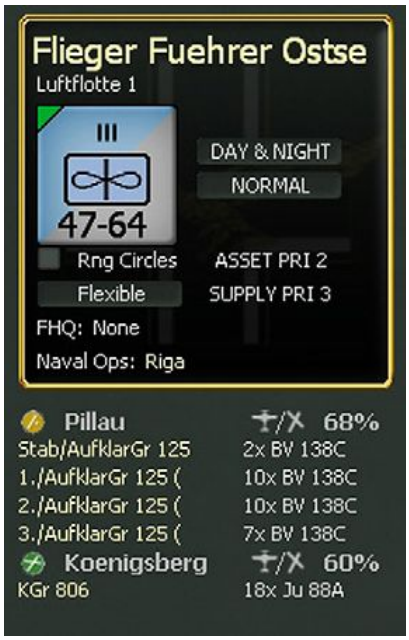
17.1.11 Vytváření námořních leteckých hlídek

Letecká operační skupina (AOG) může buď následovat velitelství, nebo provádět námořní operace kolem přístavu, ne obojí. Pokud je nastavena na Naval Ops, pokusí se AOG umístit tak, aby mohla létat námořní hlídky AD a AS AD mimo pobřeží přístavu se záměrem získat kontrolu nad mořskými hexy poblíž přístavu. V tomto případě může mít AOG jiné zaměření (námořní hlídka) než letecké velitelství.



Pokud vyberete Naval Ops, zobrazí se seznam možných cílů (vlevo).

Vyberte přístav, na který chcete zacílit (v tomto případě Riga), a žeton letecké operační skupiny (AOG) již nebude následovat nastavené velitelství a ukáže své zaměření na Rigu (vpravo).



17.2 Příklady použití asistence AI

Tato krátká část se pokouší uvést některá výše uvedená formální pravidla do kontextu. Obecně je postoj flexible pravděpodobně nejužitečnější, ale nemusí vždy poskytnout to, co od něho čekáte.

17.2.1 Postoj retreat a advance

Postoj **retreat** bude užitečný pro armádu provádějící strategický ústup, protože stáhne letecké jednotky zpět do oblasti, kde se nachází velitelství, které jednotka následuje. U Sovětů v některých případech možná budete chtít spojit letecké skupiny s vojenským okruhem týlové oblasti, abyste toho dosáhli v letech 1941 a 1942.

Postoj **advance** je zase užitečný, pokud provádíte velkou ofenzivu a chcete udržet letectvo blízko vašich úderných jednotek. Oba postoje poskytují hráči možnost přesunout své pozemní velitelství dříve, než letecká asistence AI přesune jednotky k těmto velitelstvím v pozemní fázi.

17.2.2 Specializovaná podpora

Zejména v roce 1941 může být německému hráči užitečné přiřadit Fliegerkorps každé tankové armádě. To zajistí jednak leteckou podporu vašim klíčovým formacím, jednak to, že letectvo postupuje co nejrychleji. I když je možné, že Osa má leteckou armádu nebo sbor, který podporuje celou skupinu armád, není to doporučená metoda. Pro Osu je obvykle lepší nechat je podporovat konkrétní armádu, která nese hlavní tíhu bojů.

Stíhači se budou vždy bránit proti nepřátelským leteckým útokům nebo pozemní podpoře, ale vzhledem k omezeným silám bombardérů Osy jsou obvykle nejlépe přiřazeni k hlavním útočným armádám. Vzhledem k počtu armád a sborů AOG je možné pokrýt mnoho různých armád tím, že v případě potřeby podřídí některé nízkoúrovňové AOG přímo každé Luftflotte.

Pro Sověty je obvykle dost leteckých velitelství či leteckých armád, aby mohly připojit jednu ke každému frontu,ale v počátečním válečném období může být také nejlepší soustředit většinu sovětského letectva jen do několika leteckých velitelství.

17.2.3 Přísun leteckých jednotek z rezervy

Automatický systém bude odesílat a odstraňovat letecké jednotky ze státní rezervy. Jakmile se ocitnou na mapě, budou přiřazeny k leteckým velitelstvím v závislosti na prioritách, které jste nastavili.

17.2.4 Relativní priorita

Pamatujte na to, že priority aktiv jsou relativní. Pokud nastavíte vše na 4, letectvo se pokusí rovnoměrně se rozdělit mezi vaše velitelství. Zvláště u Němců budete muset zajistit, aby se vaše letectvo soustředilo na konkrétní sektory.

V praxi se letecká operační skupina (AOG), nastavená na prioritu 4, pokusí získat dvojnásobný počet letadel než jiná, nastavená na prioritu 2. Skutečný počet přidělených letadel však bude také ovlivněn úrovní zvoleného velitelství. Sbor se tedy pokusí získat více než AOG nízké úrovně a armádám bude přiřazeno více než sboru na stejné úrovni priority.

17.2.5 Spuštění opětovného rozmístění a přerozdělení

Pokud nepoužíváte rutiny automatizované AI asistence, budete muset v průběhu hry stisknout tlačítko asistence AI alespoň dvakrát (před spuštěním letecké fáze a před koncem pozemní fáze).

Můžete to však dělat častěji, což vám může umožnit doladit alokaci a nasazení leteckých jednotek při provádění pozemní fáze (zvláště pokud se situace rychle mění). Obvykle se to nedoporučuje, protože to generuje letecké přesuny, které zabírají letecké míle a snižují dostupnou sílu podpory pro vaše pozemní operace.

Pokud neplánujete provádět žádné ruční zásahy do pohybu AOG nebo vytváření leteckých rozkazů, doporučujeme vám použít automatickou asistenci AI. Pokud si myslíte, že byste někdy mohli chtít provést ruční úpravy, měli byste možnost automatické asistence vypnout.

Pokud to uděláte, můžete například během fáze leteckého plánování stisknout tlačítko asistence AI a poté vyladit některé letecké rozkazy, které AI nastavila. Nezapomeňte, že pokud znovu stisknete tlačítko, vaše změny budou vymazány, protože AI vyčistí tabulku a vytvoří nové letecké rozkazy.

Při této akce se hra pozastaví.

17.3 Ruční ovládání

17.3.1 Ruční přiřazování skupin leteckých jednotek z rezervy

Existují dva základní způsoby, jak toho dosáhnout. První možností je vybrat leteckou základnu a druhou použít jmenovku leteckého velitelství.

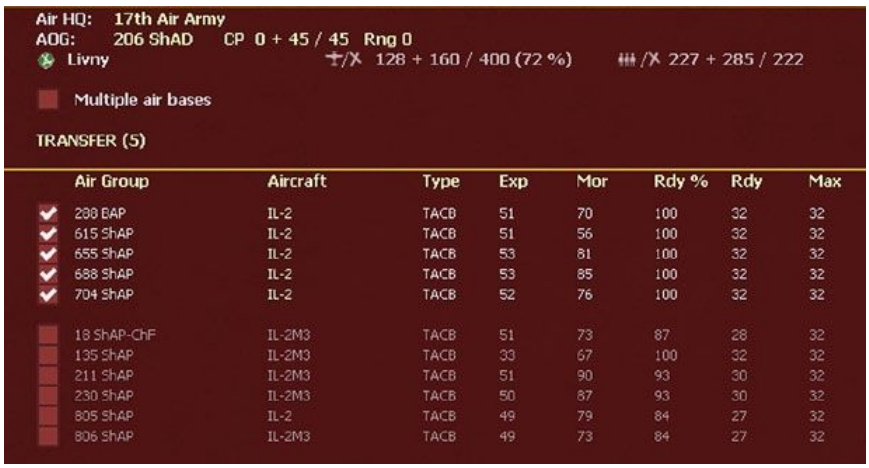


Než začnete letecké jednotky přesouvat na mapě, zkontrolujte letecké skupiny v rezervě v okně velitelské zprávy. Většinou si budete chtít nechat formace s nízkou morálkou a zkušeností v rezervě.



Jednou z možností je kliknout pravou myší na leteckou základnu v mapě a poté vybrat možnost „přenést AOG/letecké skupiny z rezervy“ (bring AOG/air groups from reserve). V níže uvedeném příkladu byla vybrána možnost AOG

Vyberte jednu (v tomto případě 206. ShaD) a zobrazí se seznam navrhovaných leteckých skupin.



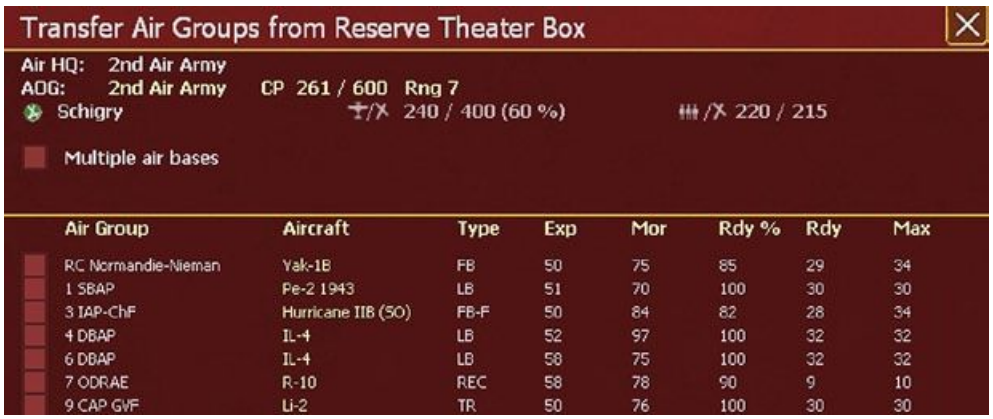
Ve výchozím nastavení se připojí k nejbližšímu leteckému velitelství, ale to lze změnit.

Dá se to udělat tak, že použijete Livny (jak je znázorněno) nebo kliknete na 'Více leteckých základen' a všechna letadla přesahující kapacitu letecké základny budou rozmístěna poblíž.

Letecké skupiny nebudou nasazeny, pokud je letecká základna plná, pokud je AOG plná nebo pokud má AOG odlišnou národnost.

Navrhovaný seznam můžete přijmout, některé položky odstranit (pokud nechcete doplnit AOG) nebo je nahradit jinými vhodnými leteckými skupinami. Tento typ sovětské AOG může obsahovat pouze formace pozemního útoku. Jakmile jste s výběrem spokojeni, klikněte na TRANSFER.

Pokud jste vybrali možnost povolat leteckou skupinu z rezervy, dostanete se na obrazovku, která vám umožní vybrat libovolnou leteckou jednotku, která je aktuálně k dispozici. Tuto kartu můžete filtrovat nebo třídit různými způsoby, a usnadnit si tak identifikaci požadovaných jednotek.



Vyberte jednu nebo více leteckých skupin a klikněte na TRANSFER (před tím možná budete chtít zkontrolovat navrhovanou AOG - zde 2. letecká armáda - nejvhodnější cíl).

V těchto případech můžete také otevřít kartu Letecká základna a přiřadit z ní nové letecké skupiny (37.16.2).

Na mapu také můžete povolat nové jednotky letecké operační skupiny (AOG) nebo letecké skupiny (AG) ze štítku leteckého velitelství. Po kliknutí pravou myší na letecké velitelství se zobrazí rutina pro převedení leteckých skupin z rezervy.

Zobrazení můžete změnit tak, aby bylo propojeno se stávající AOG, rozloženou na více leteckých základen:



Alternativou k používání nových AOG je použít jednu, která je již na mapě. Klikněte pravou myší na jakoukoliv existující AOG a pokud má volnou kapacitu, zobrazí se jako navrhované velitelství pro danou leteckou skupinu. Všimněte si, co je k dispozici a co může být omezeno kvůli limitům typů letadel, která mohou být v určité AOG (16.4.6).



Seznam AOG můžete vyvolat na kartě AOG ve velitelské zprávě (35.4.2).

Tak způsobem můžete zjistit, jaké letecké skupiny jsou již přiřazeny ke konkrétním AOG, jaká letadla mají a kolik kapacity je k dispozici. To je užitečné, když chcete shromažďovat letadla s podobnými vlastnostmi pod jednu AOG, nebo když chcete své AOG dimenzovat tak, aby se vešly na konkrétní typ letiště (16.6.6).

Zde bude k 278 IAD přidána jedna stíhací letecká skupina:



17.3.2 Odesílání leteckých skupin do rezervy

Existuje několik způsobů, jak můžete ručně odeslat letecké skupiny do státní rezervy. Můžete to provést jednu po druhé otevřením karty letecké jednotky (37.16.3), nebo hromadně pomocí velitelské zprávy (35.4.1).

Kromě toho můžete použít titulek letecké operační skupiny (AOG) na mapě (37.16.4). V takovém případě klikněte pravou myší na štítek se jménem AOG a vyberte „Odeslat/vyměnit vyčerpané letecké skupiny (Send/Rotate Depleted Air Groups)“.

Tím odešlete zpět všechny vyčerpané jednotky z AOG (a z celého nižšího velitelského řetězce, pokud jste vybrali vyšší velitelství) a pokusíte se je nahradit rezervními leteckými jednotkami s podobným profilem. AI vybere z rezervy letecké jednotky, které považuje za nejlepší náhradu. Když přejdete na možnost Send/Rotate, zobrazí se okno se všemi jednotkami, které budou vráceny, a jednotkami, které přijdou z rezervy. Hráč si může vybrat možnost vrátit vyčerpané nebo možnost vyměnit za náhradní jednotky (které odešle a poté za ně dostane náhradu).



17.3.3 Maximální počet leteckých jednotek pro každou leteckou operační skupinu (AOG)

Počet leteckých jednotek v každé letecké operační skupině (AOG) je omezen. Každá letecká jednotka stojí určitý počet velitelských bodů na základě své velikosti:
Group (skupina) = 9
Squadron (eskadra) = 3
Flight (letka) = 1
Letecké operační skupiny (AOG) mají omezený pčet velitelských bodů, který je určen jejich typem:
Nízká úroveň (pluk – brigáda - divize) = 45 bodů
Sovětský sbor = 120 bodů
Sbor Osy = 180 bodů
Armáda = 600 bodů

AOG sovětské divize nebo AOG pluku Osy smí mít pouze 5 skupin nebo 15 letek. Sovětský sbor může mít až 13 skupin a sbor Osy 20 skupin. Armáda dosáhne maxima při 66.

17.3.4 Ruční pohyb leteckými operačními skupinami



Pomocí ručního ovládání můžete své letecké jednotky znovu nasadit. Můžete přesunovat jak jednotlivé letecké operační skupiny, tak celá velitelství.

Nejprve klikněte levou myší na požadované velitelství nebo AOG.

Pokud chcete zachovat stejný tvar, podržte shift a přesuňte obdélník na mapě do skupiny leteckých základen, ke kterým chcete přiřadit AOG, pak klikněte pravou myší.



Pokud chcete jiný tvar, podržte CTRL a klikněte levou myší na mapu. Poté nakreslete tvar kolem leteckých základen, které chcete použít (vyskakovací okno vám řekne, kolik leteckých základen je ve vybraném poli). Pak pusťte levou myš.



Jakmile vyberete cíl, vykreslený tah se zobrazí na mapě. Pokud si přejete, aby k převodu došlo okamžitě (na rozdíl od čekání na další logistickou fázi), můžete pravým tlačítkem kliknout na AOG a poté vybrat okamžitý převod. AOG bude mít nyní za svým jménem znak **>**, což znamená, že má nařízeno přesunout se.

Pokud omylem vyberete špatnou cílovou leteckou základnu, musíte před výběrem nové cílové letecké základny tento přenos zrušit.

Chcete -li spustit tah, klikněte pravým tlačítkem na AOG a rozkažte jí, aby provedla převod.



Když nařídíte okamžitý převod (immediate), bude proveden bez ohledu na situaci na cílových letištích (takže možná zjistíte, že vašim letadlům chybí zásoby a podpora pozemních posádek). Pokud si nařídíte plánovaný převod (planned), může být odložen, dokud cílové letecké základny nebudou mít dostatečné podpůrné jednotky, zásoby a palivo, aby provádět letecké mohly operace (obvykle během logistické fáze). Vyskakovací okno vám řekne, kolik leteckých jednotek bylo přesunuto.



Na tomto obrázku je AOG nyní nastavena mezi skupiny 15. letecké armády. V závislosti na misích, které chcete nastavit, může být lepší ji převést z 1 letecké armády na 15 leteckou armádu.



Pokud chcete nechat některé letecké jednotky na stávajících základnách, ale jiné rozmístit na nové základny, pak:

- klikněte levou myší na požadovanou AOG
- klikněte na leteckou základnu. Zobrazí se seznam leteckých jednotek na této základně.



Na obrázku je 22 DBAD a její útvary na letecké základně Gorkého.

Vyberte levou myší všechny jednotky na základně, které chcete přenést (nebo nevyberte žádnou a pak dostanou všechny jednotky na základně rozkaz k přesunu). V tomto případě chceme přesunout jen IL-4. Klikněte na danou leteckou skupinu levou myší (na displeji se kolem zvolených útvarů zobrazí zlaté pole).

Pomocí CTRL+levé myši nakreslete rámeček kolem zamýšlených cílových leteckých základen (zde je nařízen přesun do Ivanovovi).



Uveďte, jak chcete, aby převod probíhal. Jakmile určíte požadované přemístění, můžete nařídit, aby k tomu došlo okamžitě nebo pouze v případě, že cílové letecké základny mohou podporovat příchozí letadla.

V tomto případě se všechny vzduchové skupiny, které nebylo možné okamžitě přesunout, znovu nasadí ve fázi logistiky, protože letecká základna má dostatek podpůrných prvků. Možnosti přesunu jsou nyní stejné jako u výše uvedené přenosové rutiny.

17.3.5 Vytváření nových leteckých operačních skupin (AOG)

Technicky ani jeden hráč nemůže vytvářet AOG. Jsou přidělovány (a odstraňovány) pomocí systému posil. Pokud však AOG nemá žádné letecké skupiny, nebude na mapě zobrazena.

Lze ji tedy přenést na mapu buď jako součást převodu nových leteckých jednotek z rezervy (jak je uvedeno výše), nebo umožnit jednotkám leteckých skupin změnit jejich velitelství na novou AOG.

17.4 Ruční nastavení leteckých rozkazů

Pokud si hráč přeje vytvořit zcela nový letecký rozkaz, je prvním krokem výběr příslušného filtru mise (F2-F7) a poté výběr leteckého rozkazu, který chce použít.



V tomto případě byla vybrána možnost F3 (pozemní útok) a poté štítek Leningradského leteckého velení, který poskytuje pohled, jako je na obrázku níže:

Obrázek ukazuje všechny existující letecké mise pro dané velení a letecké operační skupiny (AOG), které jsou mu podřízeny.

Těžiště každé mise je uvedeno v 18.1. Jakmile vyberete typ a cíl, přiřaďte k nim příslušné letecké skupiny a v případě potře-by upravte dráhu letu.

17.4.1 Ruční možnosti pro nastavení leteckých rozkazů



Chcete-li vytvořit nový letecký rozkaz (AD), vyberte 'GND ATTACK' a poté klikněte na některý hex jako střed této mise: Zorazí se takovéto okno (vlevo):

Můžete kliknout na POTVRDIT a mise bude probíhat podle výchozího nastavení, nebo můžete upravit proměnné mise.

Type je nastaven směrnicí o vzduchu, kterou jste vybrali, a nelze ji na této obrazovce upravovat.

Target určuje centrální hex mise. U rozkazu o pozemní podpoře (18.1.3) bude výše uvedené okno nahrazeno zobrazením všech dostupných velitelství, která mohou být cílem mise. Průzkumné mise (18.1.6) lze nastavit pouze na cíl hexu drženého nepřítelem a námořní hlídky lze nastavit pouze na vodní hexy.



Staging Base určuje dočasnou leteckou základnu, která slouží ke shromažďování letadel, použitých v misi.

Ruční nastavení může zvýšit nebo snížit počet a typ letadel, dostupných pro misi.

Area určuje velikost cílové oblasti mise kolem cílového hexu. Pokud je nastavena na 0, pak bude cílem rozkazu pouze cílový hex.

Day/night určuje, zda se tato mise uskuteční ve dne nebo v noci. Může to ovlivnit typ dostupných letadel podle toho, zda byly letecké skupiny nastaveny na denní nebo noční mise.

Intensity určuje, jak agresivně bude mise vedena (a jak rychle piloti získají únavu).

Weather (počasí) se používá k nastavení nejhorších podmínek, za jakých mise proběhne. Pod ním je indikátor aktuálních povětrnostních podmínek pro region, vybraný pro misi.

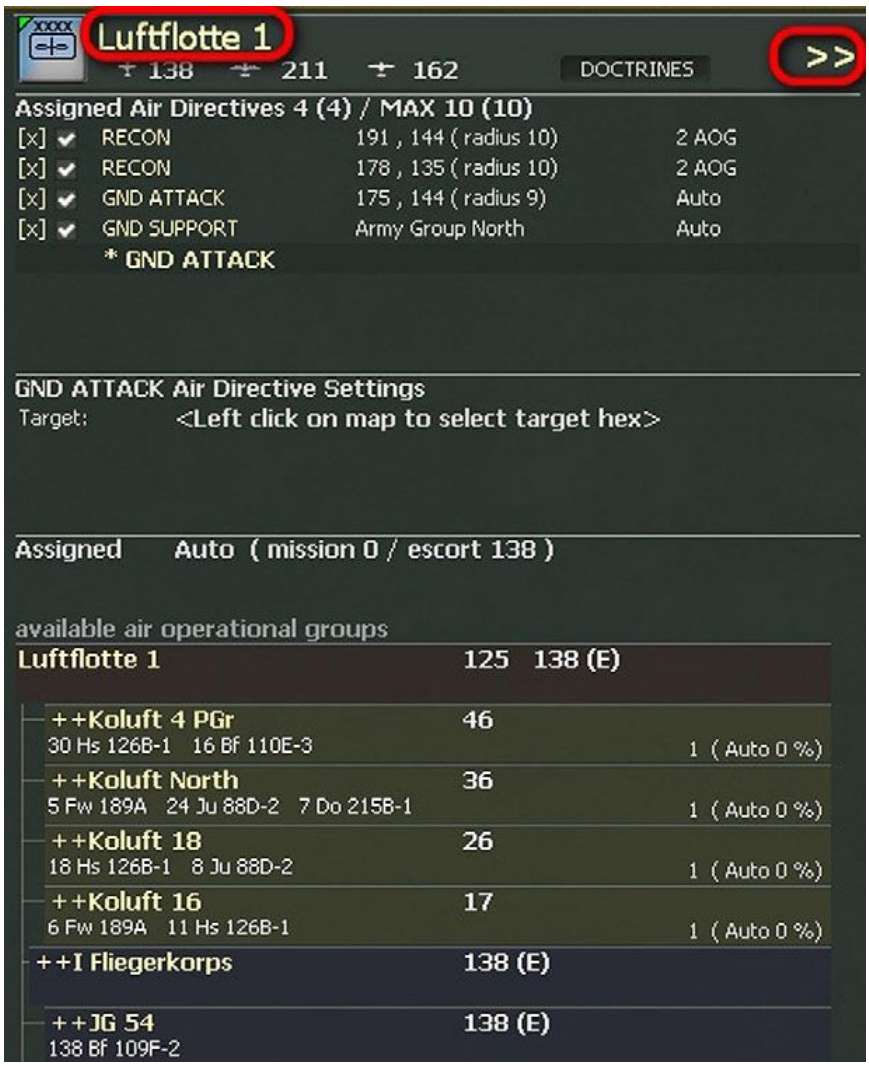
Shedule (plán) určí, které dny v týdnu se mise uskuteční. Kliknutím na den zrušíte nebo vyberete den pro operace.

Strike num (počet úderů) bude buď automaticky určen pomocí výše nastavené intenzity úderu, nebo jej může hráč nastavit ručně. Stanoví počet misí, které se konkrétní letecký rozkaz pokusí provést během fáze provádění leteckých operací.

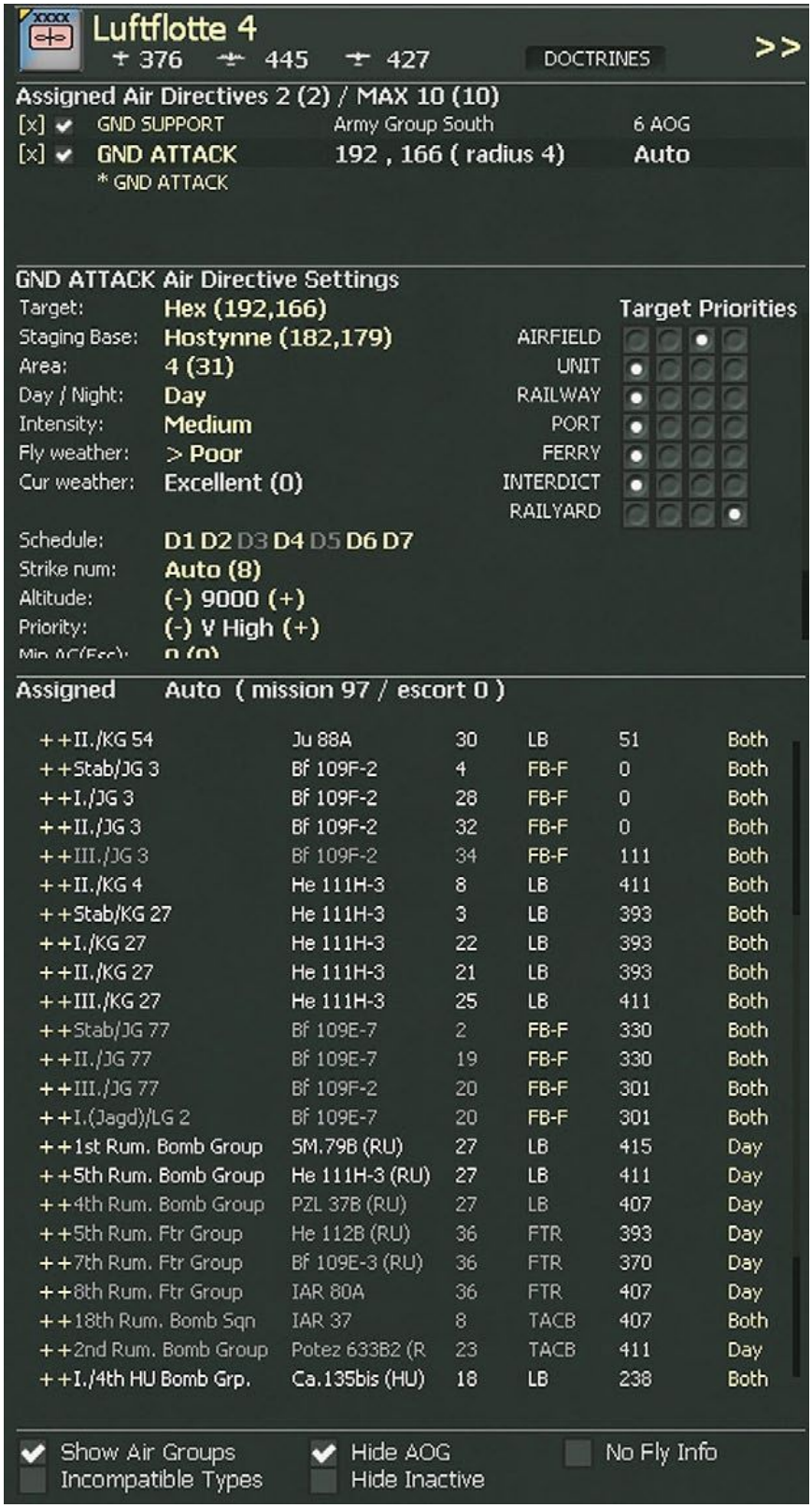
Altitude (nadmořská výška) určuje nadmořskou výšku, ve které budou letadla létat do oblasti mise a jejich nadmořskou výšku při provádění mise. Nezapomeňte, že stíhací a taktické bombardéry budou ve skutečnosti útočit z mnohem menší výšky. Lze ji upravit pomocí (-) nebo (+) v krocích po 1000 stopách.

Priority určí pořadí, ve kterém se mise létají. To je zvláště užitečné, pokud pro přiřazování letadel používáte rutinu automatického přidělování. Lze upravit pomocí (-) nebo (+) pro změnu priority od velmi nízké po velmi vysokou.
Min AC (ESC) určuje minimální počet bombardérů nebo stíhacích bombardérů a minimální počet eskortních letadel, která musejí být k dispozici, aby mohla být mise zahájena. Postupně se zobrazí textové pole pro každý typ letadla. Dokud je k dispozici alespoň minimumpožadovaných letadel, mise se poletí.
Req AC (ESC) nastavuje požadovaný počet bombardérů nebo stíhacích bombardérů a požadovaný počet eskortních letadel, která by hráč chtěl mít na misi, pokud jsou k dispozici. Postupně se zobrazí textové pole pro každý typ letadla. Pokud není žádný vstup od hráče, pak **REQ AC (ESC) bude odpovídat MIN AC (ESC)**. Pokud je k dispozici MIN AC (ESC), mise se poletí.
Follow Path (následovat cestu): Přepnout Ano nebo Ne. Pokud je možnost Sledovat cestu nastavena na Ano, mise poletí po letové trase, dokud nedosáhne posledního trasového bodu, a poté z tohoto trasového bodu poletí do konkrétního cílového hexu mise. Je -li nastaveno na Ne, mise poletí přímo z dočasné základny na konkrétní cílový hex mise.
Part Esc (částečná eskorta): Přepnout odkaz na částečnou eskortu Ano nebo Ne. Pokud je nastaveno na Ano, pak se doprovod, který nemůže letět až k cíli, počítá jako doprovod pro splnění minimálního a požadovaného počtu doprovodů pro úder. Pokud je nastaveno na Ne, bude se pro tyto účely počítat pouze doprovod, který může letět až k cíli.

Chcete -li tuto obrazovku opustit, klikněte buď na velitelství mise nebo na šipky **»**:



17.4.2 Přiřazení jednotek leteckých skupin (AG) k leteckým rozkazům (AD)



Jakmile vytvoříte letecký rozkaz, můžete k němu přiřadit letecké skupiny. Jsou tři možnosti: automaticky; ručně pomocí leteckých skupin (AG) nebo ručně pomocí letecké operační skupiny (AOG)..

Pokud ručně přiřadíte leteckou skupiny nebo AOG ke konkrétnímu rozkazu, pak nebudou k dispozici pro žádné jiné AD.



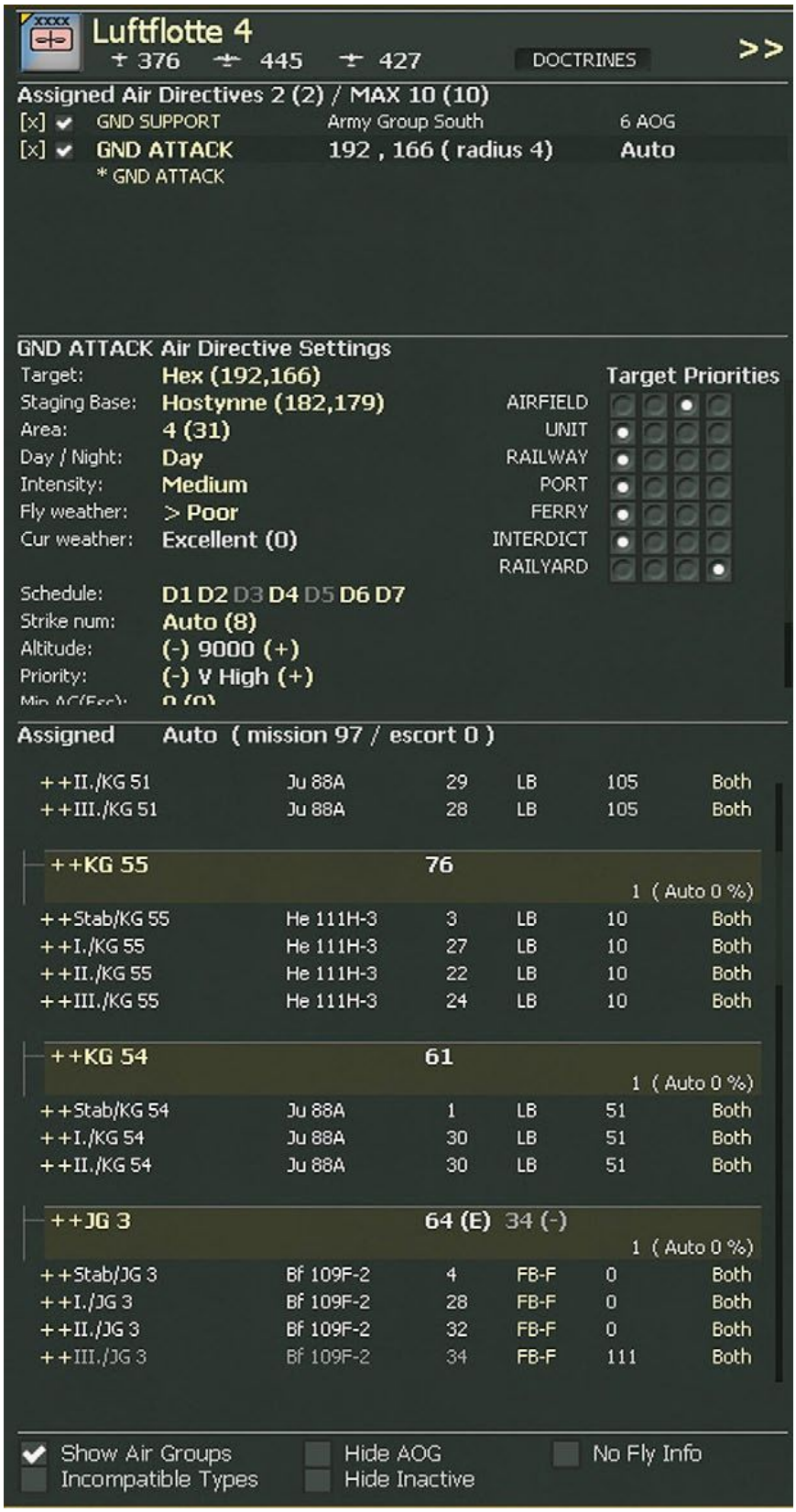
V podstatě to může být velmi účinná volba, protože stejná letadla se mohou účastnit jak pozemní útočné mise, tak pozemní podpory ve fázi pozemního pohybu.

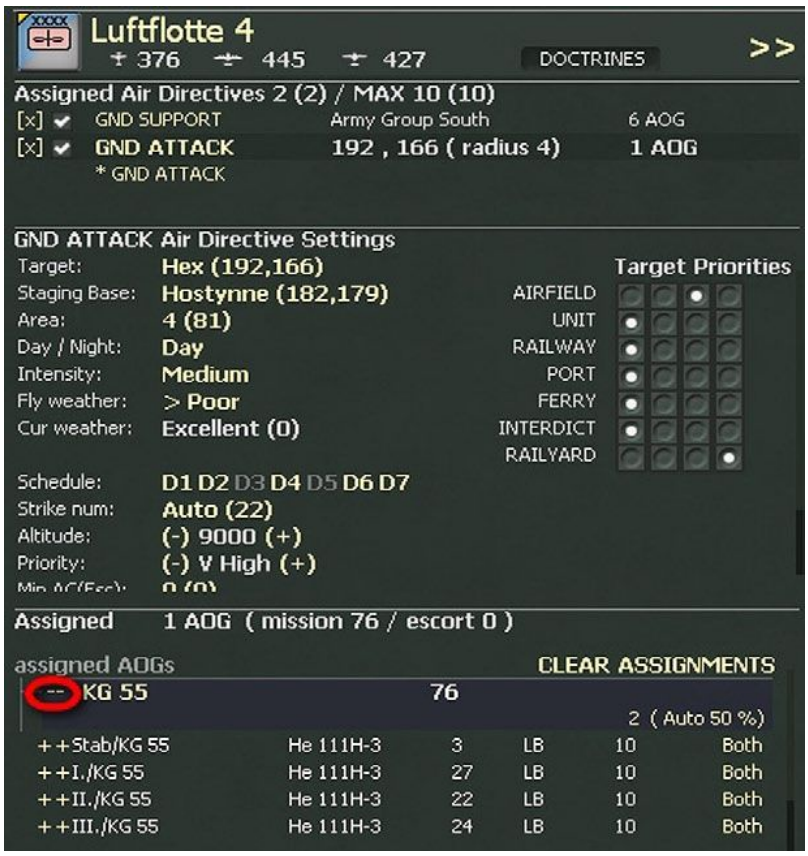
Výchozí nastavení je **Auto**. V něm AI vybere příslušné letecké jednotky z jednotek v leteckém velitelství a použije je pro tento (a další) letecký rozkaz, dokud nespotřebují všechny své letové míle pro toto kolo.

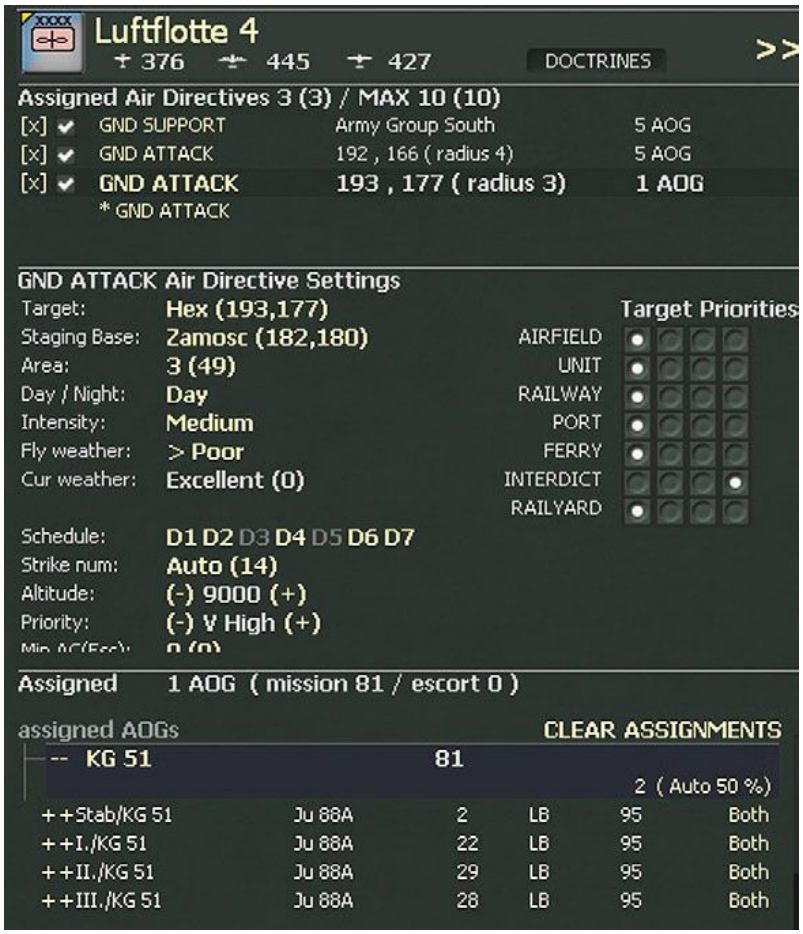
Při ručním přiřazování leteckých skupin k leteckým rozkazům máte možnost použít leteckou operační skupinu (AOG) nebo leteckou skupinu (nemůžete to kombinovat, ale můžete určité AOG nařídit, aby rozdělila svá aktiva mezi mise).

Pokud chcete použít leteckou skupinu (AG), můžete to udělat z normálního zobrazení. Stačí vybrat leteckou skupinu (AG) místo letecké operační skupiny (AOG), nebo výběrem **Hide AOG** ve spodní části okna. Zobrazí se všechny vhodné letecké skupiny. V obou případech klikněte na ++ a přiřaďte skupiny, které chcete použít:

Pokud zobrazujete letecké operační skupiny (AOG), přidělujete je pomocí tlačítek ++ vedle názvu AOG:





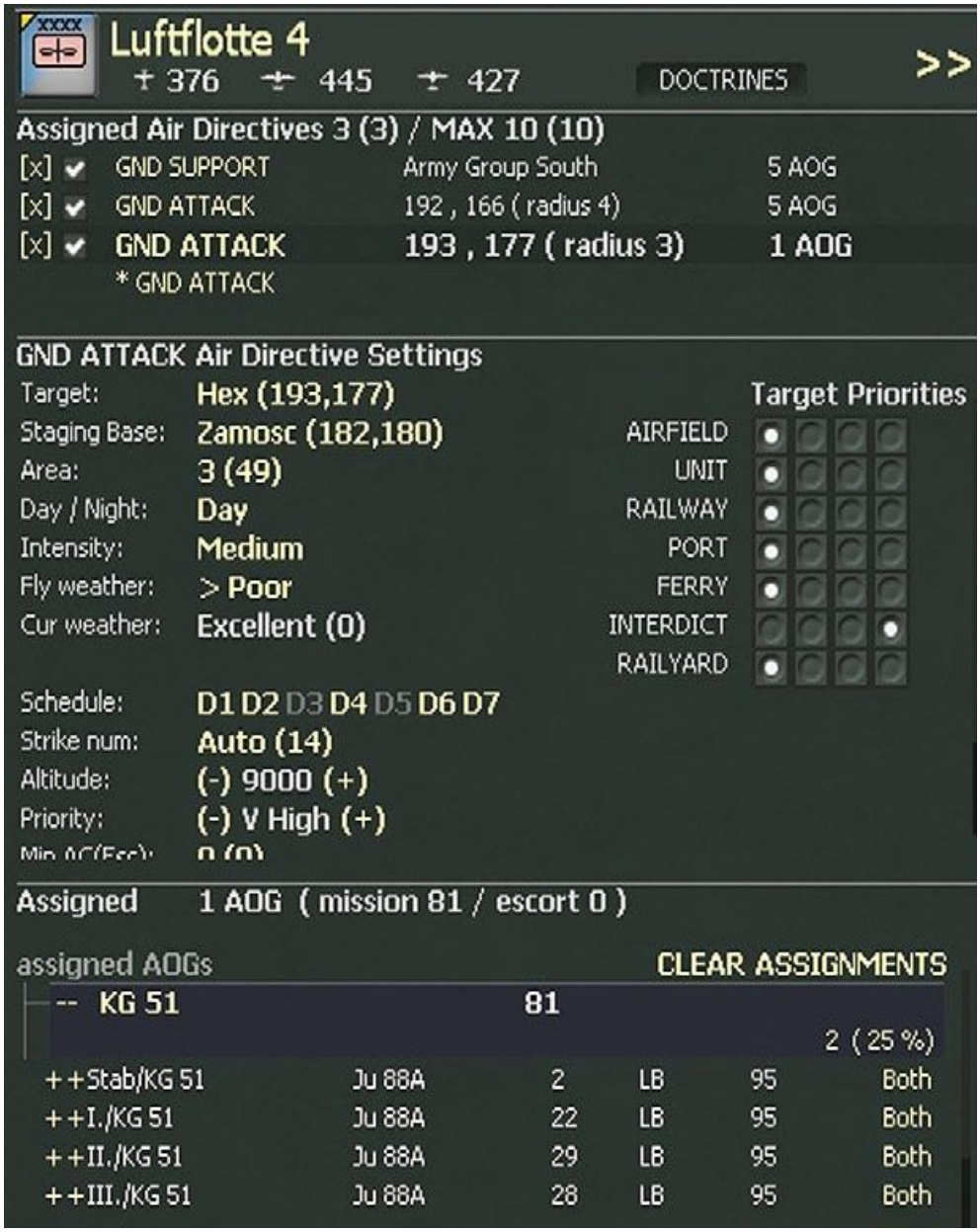


Výběr můžete změnit odebráním leteckých jednotek pomocí tlačítka (-).

Pokud chcete toto výchozí přidělení změnit, klikněte na text Auto 50% a zobrazí se tento dialog:



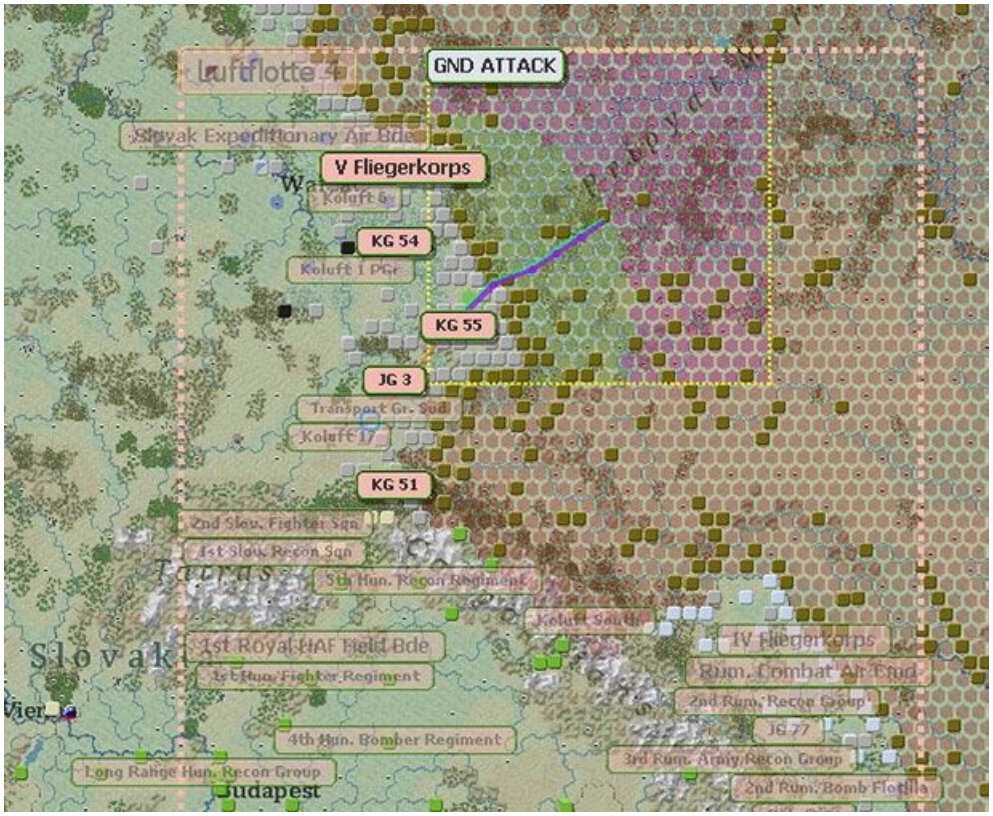
Tady chceme pro tento konkrétní letecký rozkaz (AD) 25% letadel, takže přiřazení pro KG51 se změni:





Při přiřazování leteckých jednotek k leteckému rozkazu (AD) se musíte rozhodnout, zda to uděláte pomocí systému leteckých operačních skupin (AOG), nebo přiřazením jednotlivých leteckých skupin (AG). Pokud se pokusíte přidat jednotlivou leteckou skupinu do leteckého rozkazu (AD), naplněného leteckými ioperačními skupinami (AOG), bude odstraněna.

Na obrazovce se zobrazení leteckých rozkazů (AD) změní podle toho, jak bude fungovat. Pokud se žádná letadla nedostanou do určené zóny, nebo je její část mimo dosah, zobrazí se na mapě jako průhledná.



Při určitých úrovních zoomu se štítek v levém horním rohu rozbalí a ukáže, kolik AOG je zapojeno, zda byly přiřazeny manuálně nebo automaticky a kolik vhodných letadel může dosáhnout cílové oblasti.

Letecké operační skupiny (AOG), které aktivně přispívají k danému leteckému rozkazu (AD), budou po vybrání tohoto rozkazu zvýrazněny a ostatní budou poloprůhledné, jako na obrázku vlevo:



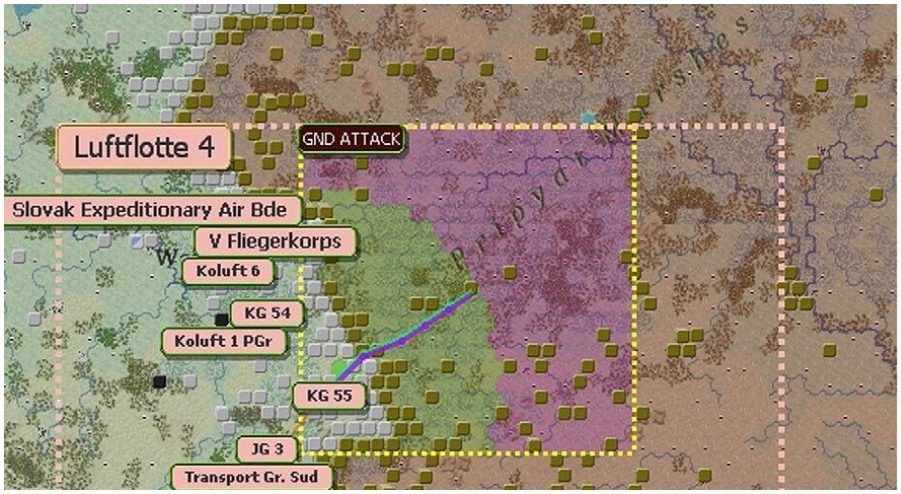
Pokud žádná letadla nedosáhnou oblasti nastaveného leteckého rozkazu (AD), bude toto pozadí načervenalé.

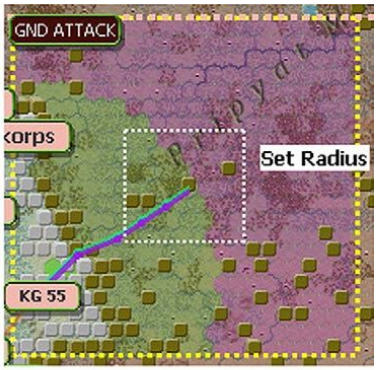
17.4.3 Změna stávajících leteckých rozkazů (AD)

Stávající AD můžete změnit pomocí všech výše uvedených kroků. Takové změny lze provést u AD vytvořeného v dřívějším tahu, u těch, které byly nastaveny jako v aktuálním kole uspané (nebo ve více kolech), nebo u změn vytvořených v aktuální fázi leteckého plánování.

Stávající AD můžete upravit buď pomocí tohoto okna, nebo zobrazení na mapě. Můžete to použít k resetování cílové oblasti nebo k přístupu na obrazovku leteckých rozkazů (AD), jak je uvedeno výše.

Mnoho podrobností leteckého rokazu (AD) můžete také změnit z mapy. Pokud kliknete levou myší (a podržíte ji) na okraj, můžete upravit velikost cílové zóny pro tento rozkaz:





Když kliknete levou myší kamkoli v rámci nastavené oblasti, můžete letecký rozkaz (AD) přesunout na nové místo, například:



Pokud chcete odstranit existující letecký rozkaz (AD), můžete tak učinit pomocí tlačítka [x] na levé straně. Pokud začnete upravovat AD a poté si to přejete zrušit, objeví se možnost CANCEL (pokud začínáte změnou cílového hexu nebo startovní základny), jak vidíte na daším obrázku:



17.4.4 Letecká doktrína

Když ve výchozím nastavení vytvoříte novnový leetcký rozkaz, použijí se parametry, nastavené na obrazovce Air Doctrine (letecká doktrína). Můžete je přepsat, jak uznáte za vhodné.

K letecké doktríně lze přistupovat z boxu Air Directive nahoře nebo z karet. Pokud se ve výchozím nastavení přesunete z Air Directive na letecké velitelství, otevře se s oknem letecké doktríny pro konkrétní letecké velitelství (viz obrázek).

AIR DOCTRINES — Leningrad Air Command - Aleksandr Novikov (6) - (100 / 169 / 176)

	GND SUPPORT	BOMB CITY	GND ATTACK (2)	RECON	SUPERIORITY	NAVAL PATROL
Altitude	9000	9000	9000	9000	9000	9000
Day/Night	-	Day	Day	-	-	-
Partial Escorts	-	Yes	Yes	Yes	-	Yes
Follow Path	-	No	No	No	No	No
Friendly Hex Interdict	-	-	No	-	-	-
Minimum Weather	Poor	Poor	Poor	Poor	Poor	Poor
Intensity	-	Medium	Medium	Medium	-	Medium
Schedule	-	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7
Auto Naval Patrols	-	-	-	-	-	No
Percent to fly	20	20	20	20	20	20
Mission AC Pct	100	100	100	100	100	100
Escort AC Pct	100	100	100	100	-	100
Target Priorities		AFV: Normal AIRCRAFT: Normal PORT: Ignore RAILYARD: Ignore MANPOWER: Normal RESOURCE: Ignore OIL: Ignore FUEL: Ignore HI: Ignore VEHICLE: Normal ARMAMENT: Normal	AIRFIELD: Ignore UNIT: Ignore RAILWAY: Ignore PORT: Ignore FERRY: Ignore INTERDICT: High RAILYARD: Ignore			
Apply Air Doctrines	Leningrad ALL	Leningrad ALL	Leningrad ALL	Leningrad ALL	Leningrad ALL	Leningrad ALL

Lze jej použít k vytvoření základních pravidel pro to, jak každé letecké velitelství provede nějaký letecký rozkaz. Velmi důležitá může být karta pozemní podpory, protože bude vždy splňovat zde stanovená kritéria.

Tyto proměnné můžete upravit, jak uznáte za vhodné. Můžete se také rozhodnout, zda se budou vztahovat pouze na aktuální letecké velitelství, nebo celé vaše vojenské letectvo.

17.4.5 Ruční nastavení trasy letu

Mapa zobrazí zelenou čáru, ukazující trasu k cíli a fialovou čáru, zobrazující zpáteční cestu. Zelené hexy označují část cesty, chráněnou eskortou, fialové hexy ukazují hexy na cestě k cíli bez eskorty. Trasové body lze upravit. Kliknutím levou myší vyberete trasový bod zelené cesty (nebo obojí, pokud je v hexu) a pravou myší vyberete trasový bod fialové cesty. Jakmile je trasa vybraná, levou myší na hex přesunete trasové body do vybraného hexu.

Nezapomeňte, že změna dočasné základny také změní automaticky generovanou trasu letu.

17.4.6 Ruční rušení a pozastavení leteckých rozkazů

Hráč může stávající letecké rozkazy zrušit nebo pozastavit. Tuto akci lze provést také pomocí okna pro letecké rozkazy.



Lze to také provést pomocí okna pro letecké plánování. V obou případech kliknutím na [x] letecký rozkaz zrušíte a odstraníte ho z potenciálního seznamu. Pokud kliknete na [√], mise v aktuálním kole neproběhne.

Výhodou pozastavení mise je, že misi můžete snadno spustit v pozdějším tahu, aniž byste museli vytvářet nový letecký rozkaz.

17.4.7 Souhrn uživatelského rozhraní letecké války



Většina z popsaných procedur je uvedena v sekci 6, zejména 6.8.3 o zobrazení leteckých rozkazů, 6.8.4 je o interpretaci zobrazení leteckých operačních skupin (AOG) (jsou rovněž zahrnuty v sekci 16.3) a leteckých základen (6.4.7). Informace o velitelstvích najdete v sekci 6.5.7.

Informace o tom, jak používat funkce na mapě ke změně a přesunu leteckých rozkazů (AD), najdete v sekci 17.4.3 a informace o tom, jak se mění zobrazení mapy, jak je vyřešena změna směru letu v kapitole 6 a sekci 18.4.

Sekce příloh 37.16 pokrývá všechna okna, karty a zobrazení. Pro pochopení klíčových mechanik hry jsou nedocenitelní jednostránkoví průvodci.

18. PROVÁDĚNÍ LETECKÝCH MISÍ

V této kapitole se zaměříme na:

- role různých leteckých rozkazů
- změnu zatížení letadel
- způsob provádění leteckých misí
- leteckou válku v boxech bojišť

18.1 Typy leteckých rozkazů

18.1.1 přehled

Většina leteckých misí se připravuje pomocí leteckých rozkazů a uskuteční se ve fázi provádění leteckých misí. Výjimkou jsou
- rozkazy pro pozemní podporu, které jsou vytvořeny pomocí leteckých rozkazů, ale jsou prováděny během pozemní fáze,
- mise letecké přepravy a vzdušného výsadku, které nepotřebují žádné letecké rozkazy a probíhají v pozemní fázi (nebo v kombinaci s obojživelným vyloděním)
- přesun jednotek leteckých skupin mezi leteckými základnami, které se mohou uskutečnit buď při leteckém plánování, nebo v pozemní fázi

Všimněte si, že kvůli doktrinálním přístupům nejsou všechny typy misí k dispozici pro všechna letecká velitelství nebo letecké operační skupiny (AOG).

18.1.2 Priorita cíle

Některé letecké rozkazy obsahují řadu možných cílů. Patří mezi ně průzkum, pozemní útok a strategické bombardování. Role každého z nich je popsána níže. Pokud je daný cíl nastaven na „žádný“, žádná letadla nebudou aktivně útočit na konkrétní cíl, ale může dojít k nehodě.

Je možné, že i když je cíl nastaven na „žádný“, může být misí ovlivněn. Například taktické průzkumné mise zlepší úroveň detekce jakékoli pozemní jednotky v cílovém hexu bez ohledu na zaměření mise. Pozemní útočné mise, zaměřené na jednotky, vytvoří určitý zákaz a naopak pozemní útočné mise, jejichž cílem je vytvoření zákazu, způsobí určité ztráty jednotkám v cílové oblasti.

Strategické bombardovací mise mohou také cíle nastavené na „žádný“ během útoku zasáhnout. Mise zaměřená k útoku na průmysl nebo produkci paliva může mimo jiné způsobit ztráty pracovní síly.

18.1.3 Pozemní podpora



Rozkazy se vytvářejí po stisknutí klávesy F2. Ve WitE2 je to pravděpodobně hlavní zaměření leteckých sil obou stran.

Rozkazy k pozemní podpoře se vytvářejí manuálním nebo aoutomatickým přiřazením jednotek leteckých operačních skupin (AOG) nebo leteckých skupin (AG) ke konkrétnímu velitelství (HQ).



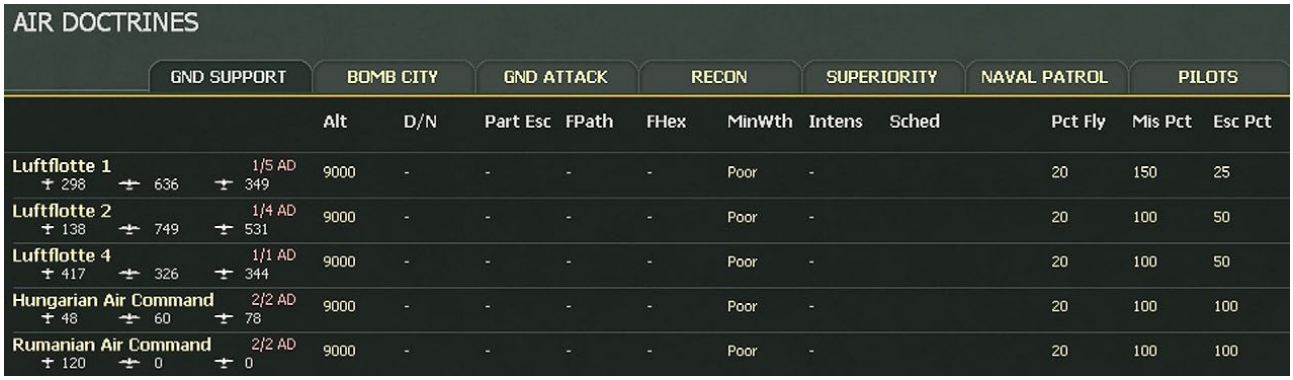
Mise pak bude v pozemní fázi k dispozici pro podporu všech bojů pozemních jednotek pod tímto velitelstvím, dokud budou letadla v dosahu tohoto boje a zbude jim dostatek leteckých mil. Toto automatické přidělení můžete zapnout a vypnout pomocí možnosti přepínání pozemní podpory.

Mise pozemní podpory se používají k zajištění přímé podpoře pozemních formací během pozemních bojů. Jednotky leteckých skupin, přiřazené k tomuto rozkazu, budou létat během pozemních bojů na podporu pozemních jednotek, které jsou v řetězci velení cílového velitelství.

Velitelství může mít pouze jednu jednotku leteckého velitelství, která mu poskytuje pozemní podporu. Pokud je k podpoře pozemní velitelské jednotky, která již má přidělenou jednu leteckou velitelskou jednotku, přiřazeno letecké velotelství, začne platit nový letecký rozkaz a starší rozkaz bude odstraněn.

Pozemní velitelství s leteckým velitelstvím poskytujícím podporu nezíská pozemní podporu od jiného leteckého velitelství, poskytujícího pozemní podporu vyššímu pozemnímu velitelství, ke kterému jsou připojeny. Pozemní velitelství bez přímé podpory obdrží pozemní podporu, jaká je k dispozici od leteckých velitelství přímo podporujících pozemní velitelské jednotky, ke kterým jsou připojeny.

Přidělení letadel na danou misi pozemní podpory je automatické. Tyto alokace lze ovlivnit podle toho, jak je příslušná letecká doktrína (17.4.3) nastavena tak, aby ovlivňovala procento bombardérů a doprovodu, které lze přiřadit. Je však nepravděpodobné, že při daném útoku využijete více než 300 bombardérů bez ohledu na to, kolik je jich k dispozici nebo jak je sestavena letecká doktrína (viz obrázek).



	Alt	D/N	Part Esc	FPath	FHex	MinWth	Intens	Sched	Pct Fly	Mis Pct	Esc Pct
Luftflotte 1 1/5 AD 298 636 349	9000	-	-	-	-	Poor	-		20	150	25
Luftflotte 2 1/4 AD 138 749 531	9000	-	-	-	-	Poor	-		20	100	50
Luftflotte 4 1/1 AD 417 326 344	9000	-	-	-	-	Poor	-		20	100	50
Hungarian Air Command 2/2 AD 48 60 78	9000	-	-	-	-	Poor	-		20	100	100
Rumanian Air Command 2/2 AD 120 0 0	9000	-	-	-	-	Poor	-		20	100	100

S tím souvisí to, že i když byla možnost mise pozemní podpory (GS) vypnuta, příslušní stíhači se postaví proti nepřátelskému útoku, i když kvůli omezení nelze přidělit žádné spřátelené bombardéry. K tomuto zásahu dojde, i když ve skutečnosti nejsou vyslány žádné nepřátelské bombardéry nebo stíhačky (takže je to nejlepší chápat jako preventivní tah). Stíhači mohou být vybráni z příslušného GS AD, z jiného GS AD nebo z těch, kteří jsou k dispozici pro automatické záchytné mise.



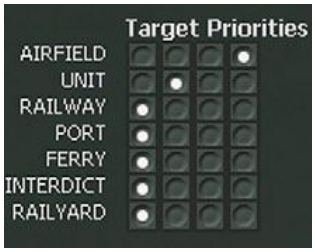
Všimněte si, že mise pozemní podpory mohou také zažít významný letecký boj, protože obě strany zapojí svá letadla. Může to být doprovod, přidělený rozkazu GS, stíhači, kteří letěli AS v dané oblasti v letecké fázi, nebo jsou k dispozici pro automatické zachycení (18.1.10).

Velmi zhruba, vztah mezi stavem stíhačů a jejich odhodláním létat CAP nad pozemním bojem je:
- stíhačí v GS AD a se zapnutým GS na útočící straně - maximální možná reakce.
- stíhačí v GS AD, ale s GS vypnutým pro útočící stranu - střední odezva.
- stíhačí nepřiřazení k tomuto GS a se zapnutým nebo vypnutým GS - nízká až střední odezva.

Hodnoty správce letadel a letecké hodnoty ovlivní zapojení letadel k určité misi, což může vést ke značným rozdílům v počtu přidělených letadel.

Kromě přímých ztrát, způsobených úspěšnými bombovými útoky, způsobí letadla přidělená GS další narušení. To odráží vliv na pozemní pohyb a koordinaci, způsobený potřebou vyhnout se leteckému útoku.

18.1.4 Pozemní útok



Rozkazy se vytvářejí, když je vybraná karta F3. Pozemní útočné mise musí zahrnovat několik hexů držených nepřítelem, ale oblast leteckého rozkazu může obsahovat přátelské hexy (ty budou při provádění mise ignorovány).

Pozemní útočné mise lze nařídit proti řadě cílů:

- letišti
- jednotce
- železnici
- přístavu
- trajektu
- zákazu
- nádraží

Danou misi lze nařídit k útoku na jeden nebo více z těchto cílů a upravit relativní prioritu pro každý cíl. Na úrovni priority 4 musí být nastavena alespoň jedna možnost.

Útoky na letiště poškodí nebo zničí jak letadla, zaparkovaná na letišti, tak infrastrukturu samotného letiště. Je-li letiště přetíženo, způsobí útok na letiště další poškození. Útoky jednotek se pokusí narušit, poškodit nebo zničit nepřátelské pozemní prvky v cílových hexech. Rovněž vygeneruje určitý zákaz, ale mnohem méně než mise „zákazu“. Takové mise mohou také snížit morálku a zkušenosti jednotek.

Železniční útoky zpomalí pohyb po železnici (22.4) v cílových hexech zvýšením využití kolejí. Útoky na přístav poškodí přístav (sníží jeho hodnotu dopravního uzlu) a sníží úroveň zákazu, který může promítat do okolních mořských zón (24.2). Útoky na trajekt zvýší náklady na používání hexů trajektů a způsobí ztráty pozemním jednotkám a nákladu, využívajícím tyto hexy.

Útoky na nádraží přímo sníží dostupnou kapacitu železnice z tohoto místa. To má dva primární efekty. Snižuje kapacitu železniční dopravy v této větvi železničního systému, což zvyšuje náklady na odesílání jednotek nebo na nákladní dopravu po železnici (22.4.4). Snižuje také účinnost jakéhokoli skladu ve stejném hexu, protože kapacita skladu a účinnost úzce souvisí s velikostí nádraží (25.7.1).

Všechny výše uvedené mise také ve zvoleném cílovém hexu vygenerují určitý zákaz.

Pokud je v jakémkoli hexu, zasaženém pozemním útokem (bez ohledu na pomyslné zaměření) přítomen sklad, může to mít za následek poškození a ztráty na vybavení pozemních prvků, jako jsou děla a také ovlivnění pohybu nákladu do těchto hexů a ven z nich.

Zákazové útoky budou obvykle směřovat do hexů s nižšími náklady na pohybové body (přehlednější terén) a budou rozloženy do vybraného cílového pole, ale zaměří se na místa, kde lze pohyb očekávat. Každý zákazový útok zasáhne jeden hex, ale nějaký zákaz bude poté umístěn i do sousedních hexů.

Zákaz bude mít vliv na jakýkoli pohyb nepřítele v hexu. To zahrnuje pohyb pozemních jednotek (včetně útoků nebo ústupů), odhodlání záložních jednotek bojovat, odhodlání podpůrných jednotek bojovat a pohyb nákladu.

Pokud pozemní boj následně probíhá v hexu, který byl ovlivněn zákazem ve fázi provádění leteckých operací, pak podrobná zpráva o boji (37.1) ukáže přítomnost letadel (a všechna poškození, která způsobí), i když tam nebyla přímá pozemní podpora.

Účinnost zákazového bombardování bude ovlivněna použitými zbraněmi (18.2), terénem, počasím a úrovní detekce (DL) v zasaženém hexu. Misi také ovlivní roční doba, protože v zimě je méně denního světla a proto je pro nepřítele snazší pohybovat se nepozorovaně. Hodnoty zákazu generované nálety jsou tedy upraveny o určité procento vzhledem k počtu hodin denního světla na základě kalendářního měsíce takto:

leden – listopad	-20
únor – říjen	-10
březen – září	0
duben – srpen	+10
květen – červenec	+20
červen	+30
prosinec	-30

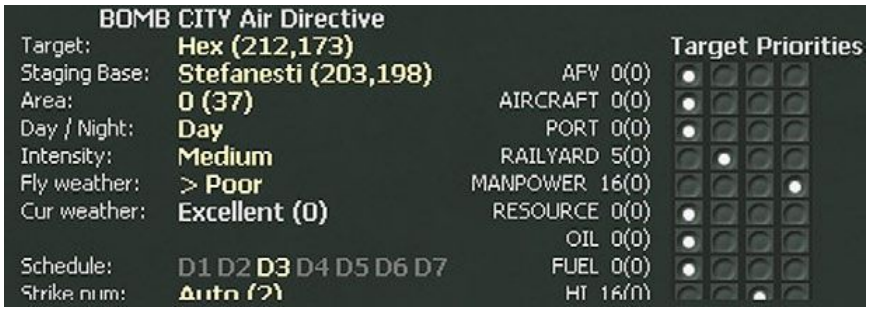
Jakmile zákaz dosáhne určité úrovně, kromě narušení a poškození nebo zničení pozemních prvků zvyšuje náklad na pohyb v každém hexu (38.7.2).



Všimněte si, že jakýkoli zákaz > 0 má ruší možnost administrativního pohybu (22.2.1) a to také ovlivňuje pohyb nákladu.

18.1.5 Strategické bombardování (Bomb City)

Rozkazy se vytvoří, když je vybraná karta F4. Dva z potenciálních cílů (přístav a nádraží) mohou být také napadeny pomocí misí Ground Attack a účinek je stejný bez ohledu na zvolený typ leteckého rozkazu.



Pro mise strategického bombardování lze použít pouze dvou a čtyřmotorové bombardéry. Stejně jako u misí Ground Attack lze vybrat více cílů (a hexů) a na obrazovce relativní důležitosti lze použít okno s prioritou cíle.

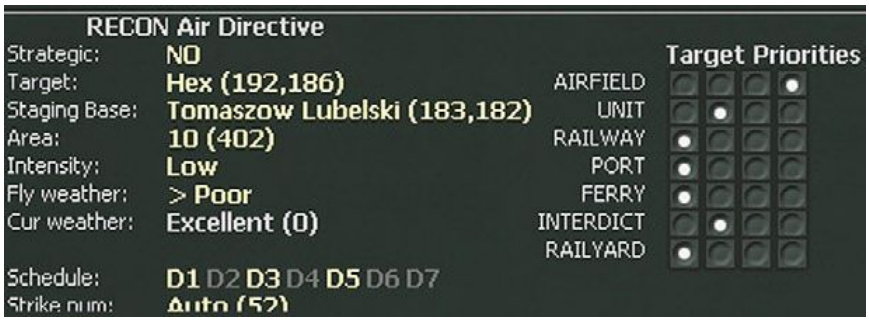
Existuje možnost, že mise určená k útoku na jeden cíl může zasáhnout jiný. V každém případě mise poškodí příslušnou továrnu, která vyrábí specifickou ploţku, pokud nebyl vybrán přístav nebo nádraží.

Stejně jako u misí Ground Attack je účinnost daného útoku ovlivněna počasím, úrovní detekce (DL), dovedností pilotů a rozsahem protiletadlové palby.

Všimněte si, že některé strategické bombardovací útoky na Německo budou výsledkem náletů západních spojenců, generovaných událostmi ve hře (40.5).

18.1.6 Letecký průzkum

Rozkazy se vytvoří, když je vybraná karta F5. Všechny průzkumné mise se musí zaměřovat na nepřátelské hexy. Pokud širší cílová oblast pokrývá přátelské hexy, budou při plnění mise ignorovány.



Letecké průzkumné mise jsou rozděleny na strategické a taktické mise. Strategický průzkum si můžete vybrat z řady cílů, na které lze útočit pomocí rozkazu o strategickém bombardování.

Priority cílů leteckého průzkumu se používají ke stanovení cílů, vybraných pro každou misi. Pokud jsou například leriště nastavena na nízkou prioritu a jednotky na střední, při vytvoření a vyslání si průzkumná mise vybere svůj cílový hex a je velká šance, že vybere jednotky a menší šance, že vybere letiště. Pokud by letiště byla nastavena na nulovou prioritu a jednotky na vysokou, pro cíle by byly vybrány pouze hexy s jednotkami, ale zvýšení hodnot průzkumu v hexech přeletěných taktickým průzkumným letem by zvýšilo úroveň detekce všech možných cílů včetně leteckých základen.

U taktického průzkumu stoupají průzkumné hodnoty v hexech po letové trase směrem k cílovému hexu, což by mělo znamenat největší nárůst hodnoty průzkumu. Lze vybrat libovolnou z cílových priorit; taktický průzkum však pouze zvýší základní průzkumnou úroveň hexu, což ovlivní pouze úroveň detekce jednotek, železnice (využití a poškození), skladů a leteckých základen. Jako cílovou prioritu by například mohly být stanoveny koleje a průzkumná mise by letěla na hex cíle, ale mise by stejně jen zvýšila úroveň detekce jednotek, skladů, kolejí a letišť, přes které průzkumná letadla přeletí během mise.

Pokud jako cíl vyberete **Unit**, mise se zaměří na získávání informací o již známých formacích. **Zákaz** se zaměří na odhalování jednotek, které mohou být ve zdánlivě prázdných hexech. Pokud mise splnila svůj primární účel, přepne se na jinou funkci, takže mise **Unit** se může ve zprávě o letu zobrazit jako **Zákaz**.

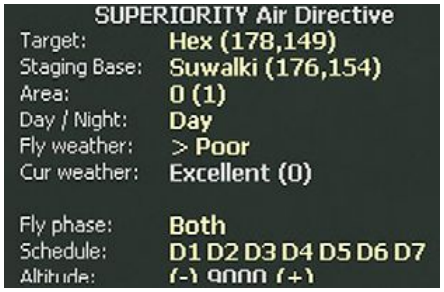
Průzkumná letadla po dosažení cílových hexů automaticky upraví svou nadmořskou výšku na hodnotu, která je pro jejich úkol nejvhodnější. V praxi odletí (a vygenerují nějaké informace o detekci) do svých cílových hexů ve výšce mise a poté ji automaticky upraví, takže formace s kamerou s nízkou úrovní se vždy přizpůsobí nejúčinnější nadmořské výšce.



V postatě může dobře fungovat létat průzkumné mise po dobu 2-3 dnů v týdnu. To vám poskytne představu o přibližné situaci v oblasti na kterou cílíte, ale omezí to ztráty relativně vzácných aktiv.

18.1.7 Vzdušná převaha (Air Superiority)

Rozkazy se vytvářejí, když je vybraná karta F6.



Rozkazy mají zajistit, aby vaši stíhači napadali nepřátelská letadla v konkrétní zóně. Mise vzdušné převahy (Air Superiority - AS) lze nařídit tak, aby probíhaly v obou leteckých fázích, přátelské i nepřátelské letecké fázi.

Mise Air Superiority budou méně ohroženy flakem, než jiné typy misí.

Mise Air Superiority není jediným způsobem, jak zajistit, aby se vaši stíhači pokusili zachytit a zničit nepřátelská letadla. Pokud je stíhací (nebo stíhací-bombardovací) letecká jednotka na letecké základně a není v záložním režimu, bude se snažit automaticky zachytit všechna nepřátelská letadla, která se dostanou do jejího dosahu.

Mise Air Superiority se používají k získání letecké nadvlády, aby se minimalizoval boj nepřátelských letadel s jinými přátelskými leteckými misemi a současně se snížila účinnost nepřátelských leteckých misí. Převaha ve vzduchu může ovlivnit celé kolo, přičemž obě strany mohou provádět mise během obou tahů hráčů. Stíhací jednotky poletí do cílové oblasti a pokusí se narušit nepřátelské mise, které do této oblasti letí.

Mise vzdušné převahy mohou zachytit nepřátelskou leteckou aktivitu jak na cestě docílové oblasti, tak v samotné cílové oblasti. Mise letecké převahy mohou být použity k ochraně cílové oblasti nebo ofenzivně jako mise typu stíhací let.

Mise vzdušné převahy mohou získat výšku při zachycení nepřátelských nájezdů nebo při zapojení do obranných bojů. Díky tomu budou mít stíhači na misi AS často taktickou výhodu oproti doprovodům bombardovacích nebo průzkumných misí.

Letecké skupiny, které jsou hráčem nebo počítačem specificky přiřazeny k leteckému rozkazu Air Superiority, budou mít větší šanci na odlétání záchytné mise během fáze pohybu nepřítele v cílové oblasti rozkazu o vzdušné převaze.

To jim umožní zachytit nepřátelské mise pozemní podpory a dopravy. Důvodem je to, že míle, které uletěli pro mise vzdušné nadvlády ve fázi přátelského provádění leteckých operací jsou sledovány a tyto míle jsou k dispozici pro použití ve fázi nepřátelského pohybu. To zohledňuje současnou povahu skutečných leteckých misí proti povaze hry IGO/UGO.

Předpokládá se, že jednotky leteckých skupin mohou být mimo misi vzdušné převahy, když do oblasti dorazí nepřátelská pozemní podpora nebo transporty. Šance na provedení tohoto záchytu budou souviset s počtem „vzdušných mil“, které stíhači ve své fázi spotřebovali.

Na tyto záchyty v pohybové fázi nebude vynaloženo žádné další palivo ani munice, protože již byly „zaplaceny“ během misí AS ve vzdušné fázi.

Noční stíhače obvykle nelze přiřadit přímo k misím AS, pokud létají v noci. Výjimkou je, pokud jsou přiděleni k misi „noční vetřelec“ s rozkazem zaměřit se na letecké základny, kde mohou sídlit nepřátelské noční bombardéry nebo stíhačky. Noční stíhači místo toho používají k napadení nepřátelské mise automatický záchyt.

18.1.8 Námořní hlídka a námořní zákaz

Námořní hlídkové mise se používají k vytvoření námořního zákazu, aby se uplatnila kontrola nad hexy oceánu a mořské vody.

Existují dva způsoby, kterými mohou jednotky leteckých skupin létat námořní hlídkové mise. Za prvé, jednotky leteckých skupin mohou létat námořní hlídky do oblasti pod leteckým rozkazem ze svého leteckého velitsletsví. Za druhé, jednotky leteckých skupin, které nejsou nastaveny pouze na noční mise, budou automaticky létat námořní hlídku, pokud nejsou přiřazeny k žádným leteckým rozkazům a pokud je letecká doktrína jejich velitelství pro Auto Patrol nastavena na ano.

Jednotky letecké skupiny pouze pro námořnictvo jsou při létání námořních hlídek výrazně účinnější než jiné jednotky. Bombardovací a hlídkové letadlo se pokusí vytvořit námořní zákazové body v cílové oblasti (stejně jako podél cesty k cíli), zatímco stíhači (včetně těch, kteří létají v misích letecké převahy) se pokusí zabránit nepřátelským letadlům ve vytváření námořních zákazových bodů. Tyto námořní zákazové body pomáhají převzít kontrolu nad mořskými hexy. Když je zobrazen zákaz, nepřátelské mořské hexy jsou červené, neutrální jsou tmavé a přátelské ovládání je zobrazeno normálně. Námořní letecké rozkazy se létají ve fázích provádění přátelských i nepřátelských leteckých operací.

Všechny automatické námořní hlídkové lety, ať už bombardéry nebo stíhačky, mají ze své letecké základny omezen dolet na 30 hexů.

Námořní hlídky budou méně zranitelné flakem než podobné mise nad pozemními hexy.

Námořní zákaz také funguje jako taktický letecký průzkum a může zvýšit úroveň detekce nepřátelských jednotek, využívajících námořní a obojživelný transport, které zůstávají nakonci svého tahu ve vodních hexech (24.5).

18.1.9 Letecká doprava

I když se nejedná o letecký rozkaz jako takový, letecká doprava jednotek (22.5.2) a nákladu (22.5.1) probíhá během pozemní fáze. K vzdušnému výsadku může docházet buď v pozemní fázi, nebo ve spojení s námořní invazí.

Misi letecké dopravy (včetně nákladní dopravy, přesunu nemotorizovaných jednotek na přátelskou leteckou základnu a výsadkových operací) může doprovázet stíhací doprovod. Pro výsadkové operace jsou stíhači přiřazováni pomocí okna výsadku (22.5.3) pro transportní mise.

Pokud je zachycena mise letecké dopravy, může to vést ke ztrátám jak dopravních letadel, tak nákladu. Letadla provádějící misi letecké dopravy, která jsou zachyzena, vrátí pozemní prvky, které nesou, do popřechodné letecké základny, používané k zahájení mise.

Podrobná pravidla pro mise letecké dopravy (všechny typy) najdete v sekci 22.5. Informace o tom, kdy nepřátelské stíhače pravděpodobně zachytí misi letecké dopravy, najdete také v pravidlech automatického zachycení (18.1.10).

18.1.10 Automatické zachycení

Technicky se nejedná o letecký rozkazi, ale o další způsob, jak se stíhači mohou snažit napadat nepřátelská letadla. V tomto případě se stíhači pokusí napadnout nepřátelská letadla v případě, že nejsou ručně přiřazeni ke konkrétnímu leteckému rozkazu. Pokud byla použita rutina „automatického přiřazování“, pak se každý stíhač s nevyužitými vzdušnými mílemi může pokusit o zásah při každém nepřátelském vpádu v letecké fázi nebo během pozemní fáze (buď jako pozemní podpora nebo jako mise letecké dopravy).

Aby byla skupina stíhacích letadel způsobilá k automatickému zachycení, musí být splněny následující podmínky (kromě toho pokud letecká skupina skutečně zachycuje, bude mít velitelský hod kostkami):
- letecká skupina nesmí být ručně přiřazena ke konkrétnímu leteckému rozkazu (AD) (může být použita pro AD pomocí rutiny automatického přiřazování).

Aby bylo možné zachytit GS a/nebo poskytnout CAP pro konkrétní pozemní bitvu:
- musí být přiřazena samotnému GS AD, podporujícímu pozemní velitelství, které řídí bitvu (23.11).
- musí být v misi AS, která proletěla míle nad místem bitvy nebo zachytává nepřátelská letadla, letící ze svých základen.
- nesmí být zařazena do žádného leteckého rozkazu (AD) kromě mise GS, pokrývající bitvu.

Aby mohla letecká skupina zachytit nepřátelské transporty, musí:
- být v misi AS, která prolétla míle nad hexem boje či výsadku zachytává nepřátelská letadla, letící ze svých základen.
- nesmí být přidělena na žádnou jinou misi, kromě výše uvedené.

V tomto případě mise použije prvky vašich celkových leteckých rozkazů (výše), aby zjistila, zda bude létat za aktuálních povětrnostních podmínek.

Systém nyní nejprve zkontroluje, zda existuje letecký rozkaz GS (pozemní podpora) pokrývající velitelství odpovědné za pozemní bitvu. Pokud ano, pak se všechny letecké jednotky snaží létat s automatickým CAP, pozemní podporou (doprovod a bombardéry) a automatickými záchyty nepřátelských GS. Zkontroluje se nastavení GS AD podle počasí, ve kterém se má letět (bez ohledu na to, zda jsou v leteckém rozkaze, nebo ne).

Pokud není pro velitelství odpovědné za bitvu nastaveno žádné GS AD, pak jakýkoli automatický záchyt CAP a auto GS zkontroluje nastavení letecké doktríny leteckého velitelství GS a určí, kdy mohou letět.

Poznámka: Automatické záchyty v letecké fázi vždy kontrolují doktrínu letecké převahy jednotky, aby zjistily, zda mohou za aktuálních povětrnostních podmínek létat, nebo zda mají dostatek letadel, aby splnili vámi zvolená procenta připravená k letu (17.4.4).

18.1.11 Interakce mezi různými leteckými rozkazy

Pozemní útočné mise se zaměřením na zákaz narušují a snižují pohybové body (MP) v jednotkách a poškozují náklad (zásoby) pohybující se do a ze skladů. Jakýkoli zákaz větší než 0 také zabrání administrativnímu pohybu (pro vojáky i zásoby) v tomto hexu, čímž se zvýší náklady na MP bez ohledu na úroveň skutečného generovaného zákazu.

Pokud je pozemní útok zaměřen na „jednotky“, může také vyvolat určitý zákaz, ale většinou bude mít za cíl narušit, poškodit nebo zničit pozemní prvky v cílovém hexu.

Mise pozemní podpory se létají v pozemní fázi, ale probíhají před zahájením všech pozemních bojů (23.8). To znamená, že ztráty nebo narušení způsobené leteckou silou nejsou k dispozici pro účast v této konkrétní bitvě a to může být při správné aplikaci zničující. Taková narušení se po bitvě změní na únavu, což ovlivní výkon jednotky v průběhu kola (23.1.1). Toto je pravděpodobně ve WiTE2 pro obě strany nejužitečnější mise.

Letecký průzkum může zvýšit účinek zákazu a je důležité zajistit, aby vaše průzkumné mise byly zaměřeny na stejný typ cíle jako bombardovací mise. Mise **Units** budou upřednostňovat zvýšení úrovně detekce známých formací, **Interdict** se zaměří na detekci neznámých formací.

Strategické (městské) bombardovací a pozemní útočné mise proti přístavům a nádražím snižují jejich efektivní velikost. Protože v obou případech velikost zařízení určuje velikost (kapacitu) jakéhokoli skladu (25.7) v tomto hexu, může to být velmi účinný nástroj k omezení toku zásob. Takové bombardování může navíc poškodit nebo zničit vybavení pozemních prvků, včetně vybavení zasílaného jednotkám jako náhrada.

Mise letecké převahy mohou být obtížně pochopitelné. Pokud létají ve vaší letecké fázi, budou se snažit zaútočit na všechny nepřátelské letecké mise, letící v jejich přidělené letecké rozkazové zóně. Kromě toho v této zóně vytvářejí „vzdušné míle“, které se poté používají k určení šance na zachycení pozemní podpory nebo misí letecké dopravy v následující pozemní fázi. Chcete-li pokrýt danou oblast v přátelské i nepřátelské pozemní fázi, budete muset použít svou misi AS v obou leteckých fázích.

18.2 Náklad letadla

Bude nastaven automaticky počítačem, ale hráč může tuto volbu změnit a nastavit hodnoty ručně. Letadla mají mnoho možných nákladů. Náklad mnoha menších bomb umožňuje letadlu zasáhnout více pozemních prvků v jednotkách. V závislosti na množství paliva na letecké základně nemusí mít letecká skupina možnost použít přídavné nádrže, což výrazně snižuje poloměr boje. Jedním z řešení může být zmenšení oblasti, kterou mise pokrývá, protože to účinně sníží dolet.



Obecně je náklad pro misi intuitivní, ale podívejte se na popis v sekci v 19.4.5. Čím lépe je cíl zakopán nebo opevněn, tím účinnější bude několik těžkých bomb. Na pohybující se jednotky se často nejlépe útočí raketami nebo lehkými bombami a pro námořní mise je lepší, pokud letadlo nese torpéda nebo miny.

18.2.1 Automatický výběr

V tomto případě by měla být úvodní obrazovka nastavena na Auto.



Všimněte si, že to není nutné resetovat každé kolo. Pokud je vybrána možnost Auto, počítačové rutiny budou vyměňovat výstupy načtení tak, aby odpovídaly dostupným zdrojům a přiděleným úlohám.

Zpočátku se počítač pokusí vybrat náklad bez přídavných nádrží nebo s maximálně účinnými bombami. Pokud není cíl dosažitelný, použije se místo toho zařízení s přídavnými nádržemi nebo méně bomb.

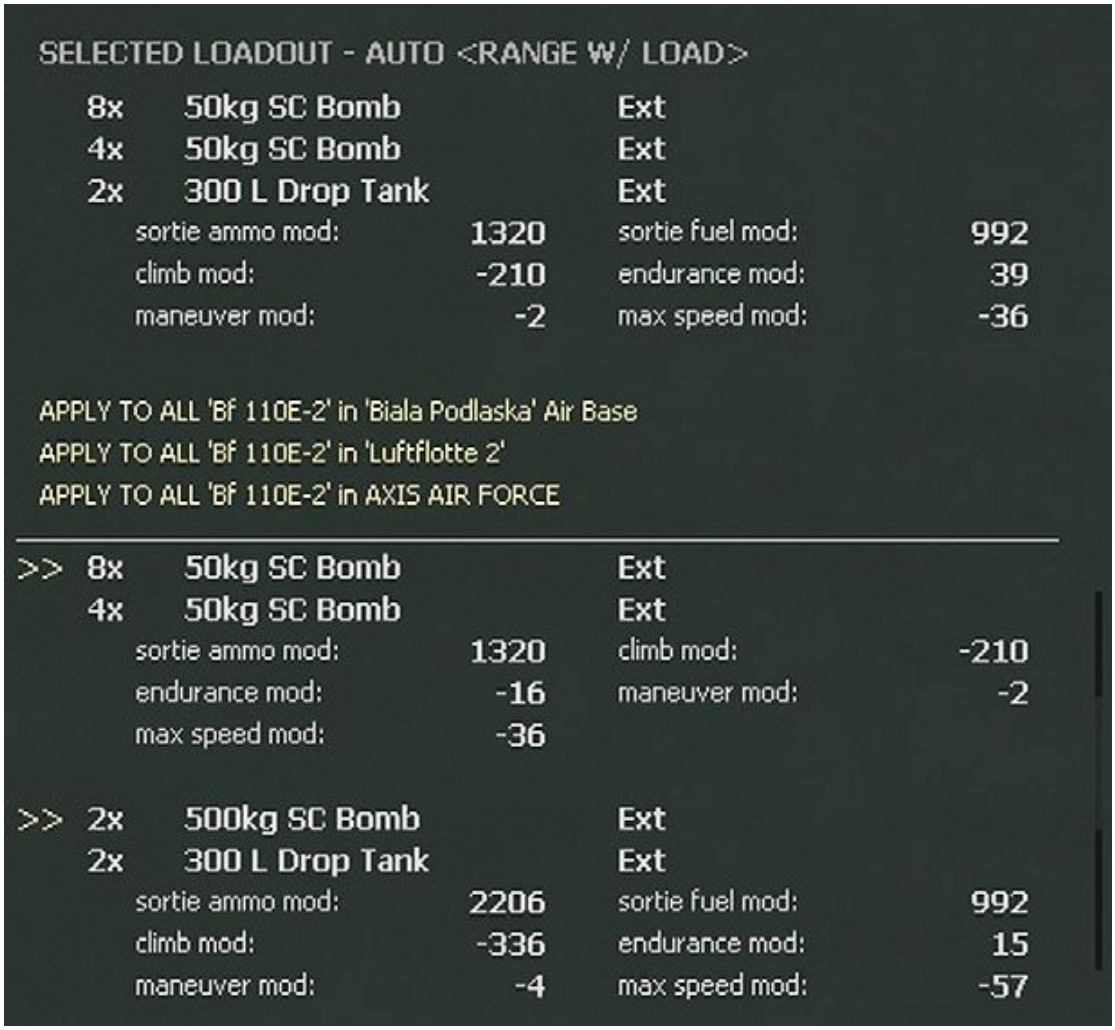
Když je nastavení Auto, pokusí se počítač vybrat různý náklad v závislosti na typu mise a situaci. Pokud je například letecká základna pod 50 procenty své potřeby paliva, zvolí náklad s minimální hodnotou paliva. V případě námořní hlídky se pokusí vybrat torpéda, miny, nebo bomby. Algoritmus výběru také přechází do dvou fází. Například u bombardérů nejprve vybere nejtěžší bomby (s celkovou nejvyšší hodnotou výbuchu (19.4.1). Pokud upravená výdrž nedovolí letadlu dosáhnout cíle, vybere bomby s ohledem modifikaci výdrže.

Pokud jednotka letecké skupiny vymění nebo upgraduje své letadlo, výběr nákladu bude nastaven zpět na Auto.

18.2.2 Ruční výběr

Hráč můžeručně měnit výstupy jednotek leteckých skupin buď jednotlivě, nebo pro více jednotek leteckých skupin se stejným typem letadla.

Výběr se provádí pomocí možností na kartě letecké skupiny v okně letadla:



Když je náklad vybrán, má hráč možnost použít ho pro danou leteckou skupinu (AG) pro všechna podobná letadla na stejné letecké základně, pro všechna podobná letadla v daném leteckém rozkaze, pro všechna podobná letadla ve stejném leteckém velitelství nebo pro všechna podobná letadla v celém letectvu.

Náklad musí být přesný, náklad přiřazený k Bf-109F-2 není možné aplikovat na Bf109E-7. Na obrazovce se také zobrazí náklad, který již není k dispozici nebo bude k dispozici až později.

18.3 Provádění leteckých misí

Během fáze provádění leteckých rozkazů může být počet letadel použitých v každém rozkaze menší než celkový počet pomyslně přidělených letadel. To se může stát z několika důvodů, včetně neúspěšných velitelských kontrol, leteckých jednotek, které již vyčerpaly všechny dostupné odlétané míle, ztrát v dřívějších dnech, čímž se snížil počet dostupných letadel, nebo se případně letecká skupina dostala pod minimální % požadované pro provádění misí.

18.3.1 Velitelské kontroly

Hodnocení leteckého velitele je kontrolováno a může zvýšit šance, že se dané mise zúčastní více letadel. Nezapomeňte, že aby poskytlo své velitelské skóre, musí být velitelství leteckých sil v rozmezí 90 hexů od letecké základny, ale jinak řetězec velení funguje tak, jak je uvedeno v části (15.5.4), s vyšší úrovní velení, nabízející sekundární šance projít konkrétní kontrolou.

18.3.2 Odlétané míle

Existuje několik faktorů, které určují, kolik misí a jaký typ může konkrétní jednotka letecké skupiny během tahu provést.

Jednotka letecké skupiny může odlétat pouze určitý počet mil za kolo. Počet se určuje na základě cestovní rychlosti jednotky (37.16.1), její aktuální morálky a zkušenosti.

Odlétané míle jsou sledovány jako procento z maximálních možných mil. Odlétané se při provozu za špatného počasí podstatně zvýší. Kromě toho, pokud letadla operují výše než 25 000 ', pak se počet mil zvýší o 10% za každých dalších 1 000'.

Jednotka letecké skupiny může pokračovat v letových misích, pokud jsou odlétané míle menší než cestovní rychlost krát počet letadel v letecké skupině krát (10+ (morálka/4)+(zkušenost/4))).



Například letecká skupina s deseti letadly JU-52 s morálkou 20, zkušeností 40 a cestovní rychlostí 160 dokázala v kole uletět až 40 000 mil. Skutečný počet odlétaných mil je založen na typu letecké mise.

Letecké přepravní mise platí dolet v mílích, dopravní mise stojí trojnásobek doletu v mílích a všechny ostatní letecké mise, které jsou považovány za bojové mise a zahrnují stíhací doprovod misí letecké dopravy, platí čtyřnásobek doletu v mílích. Například mise letecké dopravy k cílovému hexu vzdálenému 12 hexů by vynaložila 360 mil na letadlo, které letělo na misi, nebo 12x 3x 10 mil na hex na letadlo pro jednotku transportní letecké skupiny, ale doprovodná stíhací jednotka by vynaložila 480 mil na letadlo.

Všimněte si, že snížení počtu připravených letadel během tahu způsobí snížení dostupných mil.

18.3.3 Mise, % eskorty a % nutné k letu

Všechny je lze nastavit na kartě Air Directive (Letecké rozkazy - 37.16.8).

	GND SUPPORT (1)
Altitude	9000
Day/Night	-
Partial Escorts	-
Follow Path	-
Friendly Hex Interdict	-
Minimum Weather	Poor
Intensity	-
Schedule	-
Auto Naval Patrols	-
Percent to fly	20
Mission AC Pct	100
Escort AC Pct	100

Ve výchozím nastavení jsou Mission a Escort % nastaveny na 100%. To znamená, že počítač bude létat podle leteckého rozkazu ve dnech, kdy má alespoň tolik letadel, kolik jich potřebuje k plnění efektivní mise. Snížením % tento počet snížíte a zvýšením % tento počet zvýšíte.

Procento nutné k letu (Required to Fly) je minimální počet připravených letadel v letecké jednotce v daný den. Pokud toto číslo není k dispozici, pak zbývající letadla v letecké skupině (Air Group – AG) v daný den nepoletí žádnou misi. Vzhledem k tomu, že letadla mohou být poškozena a opravena během fáze provádění leteckých operací, je možné, že letecké skupiny přestanou být k dispozici na několik dní a vrátí se do akce později v týdnu.

18.3.4 Ztráta a obnova morálky

Morálka letecké skupiny se může zvýšit v důsledku zničení nepřátelských letadel ve vzdušných soubojích a také v případě, že jednotka letecké skupiny obdrží zásoby. Morálka leteckých skupin se sníží v důsledku poškození nebo zničení letadel v boji.

Ve fázi provádění leteckých operací si mohou jednotky leteckých skupin obnovit morálku během každého segmentu letecké údržby, pokud během toho dne neodletěli na misi. Letecké jednotky nastavené na odpočinek (Rest) si obnoví morálku dvojnásobnou rychlostí.

V tabulkách v sekci 38.2 najdete měnící se základní úrovně národní morálky pro různé letecké síly, zastoupené ve WiTE2

18.3.5 Získávání a ztráta zkušenosti

Zkušenosti leteckých skupin mají v misích značný vliv na efektivitu boje. Jednotky leteckých skupin získávají zkušenosti na základě počtu misí, které odlétaly. Letecké skupiny nebo jednotliví piloti mohou létat ve výcvikových misích, pokud jsou ve svém boxu rezervy nebo v boxu bojiště západní Evropy (13,3) a je tam nízká intenzita boje. Tyto výcvikové mise zvýší pravděpodobnost provozních ztrát, což povede k dalšímu poškození nebo zničení letadel leteckých skupin, provádějících výcvik.

Jednotkám leteckých skupin ubude zkušenost kvůli přidání náhradních pilotů letadel. Kromě toho mohou piloti v jednotkách leteckých skupin ztratit zkušenost kvůli výměně letadel, ale to se stane pouze v případě, že nové letadlo má jiný počet motorů, nebo se změní na jiný typ letadla (každý jim odečte 2 body zkušenosti).

18.3.6 Únava a poškození letadla

Únava letecké skupiny ovlivňuje efektivitu boje, počet provozních ztrát letadel a počet letadel této letecké skupiny, která budou provádět konkrétní leteckou misi. Jednotky leteckých skupin získávají v důsledku leteckých bojů únavu a její množství závisí na počtu provedených leteckých útoků a celkové odlétané vzdálenosti.

Jednotky letecké skupiny se mohou zotavit z únavy během zásobovacího segmentu logistické fáze. Stejně jako u pozemních prvků bude velikost snížení únavy určena podle zásobovací situace a dostupných pozemních prvků letecké podpůrné jednotky na letecké základně, ke které je letecká akupina připojena.

Únava se zvýší, pokud letadla letí výše než 25 000 stop.

18.3.7 Oslabení

Letecké skupiny způsobí poškození letadel, pokud má letecká základna, ke které jsou připojeny, nedostatečné zásoby, nebo málo pozemních prvkyů letecké podpory. Pozemní prvky letecké základny utrpí běžné ztráty opotřebením a únavou.

18.3.8 Vliv počasí

Povětrnostní podmínky jsou založeny na počasí po cestě k cíli a nad vzletovou základnou, základnou bojiště a cílem. Počasí může být velmi špatné, špatné, slušné, dobré nebo vynikající (8.4).

Když se za špatného počasí pokusíte o leteckou misi, existuje šance, že bude zrušena a neproběhne, přičemž šance na zrušené mise se budou při horším počasí zvyšovat. Za špatného počasí budou letecké mise pozemní podpory výrazně omezeny.

Stejně jako u všech leteckých misí bude odlétaný počet mil upraven na základě počtu připravených letadel letecké skupiny, která skutečně letěla, ale bude jí započtena přirážka za počet odlétaných mil, přičemž čím horší počasí, tím větší penalizační počet mil pro každé letadlo, které letělo.

Letecké mise lze zrušit za minimálních povětrnostních podmínek stanovených pro letecký rozkaz. Pokud jsou například minimální povětrnostní podmínky pro rozkaz nastaveny na slušné, pak každá mise, vytvořená leteckým rozkazem bude automaticky zrušena, pokud se v době, kdy by mise letěla, povětrnostní

podmínky považují za velmi špatné nebo špatné. Špatné počasí podstatně zvýší provozní ztráty, zejména u leteckých skupin s nízkými zkušenostmi.

18.3.9 Denní a noční mise

Většina leteckých misí se odlétá za denního světla. Strategické bombardování, pozemní útok, leteckou dopravu a záchytné letecké mise však mohou v noci letět jednotky leteckých skupin, které mají v detailním okně povolené noční mise (37.16.3).

Jednotky leteckých skupin jsou obecně nastaveny na mise den a noc (DN), které jim umožňuje létat v denních i nočních misích, ale noční stíhači jsou obecně nastaveni pouze na noční mise.

Všechny noční záchyty jsou prováděny automaticky, protože neexistují žádné noční lety AS. Některá letadla budou k dispozici pouze pro denní nebo noční mise. Typickými příklady denních letadel je většina průzkumných letadel, která jsou pro noční mise špatně vybavena.

18.3.10 Spolehlivost letadel (Reliability)

Všechna letadla mají hodnocení spolehlivosti, které se pohybuje od **„opravdu dobrých“ (nižší čísla)** po **„opravdu špatné“ (vyšší čísla)**. Tato hodnocení spolehlivosti se kontrolují, když letadla provádějí misi. Letadla, která kontrolou neprojdou, budou poškozena.

Aby se zobrazily počáteční výrobní potíže, číslo spolehlivosti letadel se po zahájení výroby zvýší o 5 a poté se každý měsíc sníží o 1, dokud nedosáhnou své standardní úrovně spolehlivosti. Hodnocení spolehlivosti zastaralých (již nevyráběných) letadel je považováno za vyšší než jejich normální hodnocení spolehlivosti, což je činí náchylnějšími k oslabení.

Spolehlivost letadla je zobrazena na kartě letecké skupiny nebo na kartě Vybavení (letadla) ve velitelské zprávě (35.8.2).



18.3.11 Provozní ztráty

Pravděpodobněji k nim dojde za špatného počasí, únavy pilota, letadel s nízkou spolehlivostí, formací s nízkou morálkou nebo těch, které byly již dříve v kole poškozeny a u letadel, létajících na hranici svého doletu.

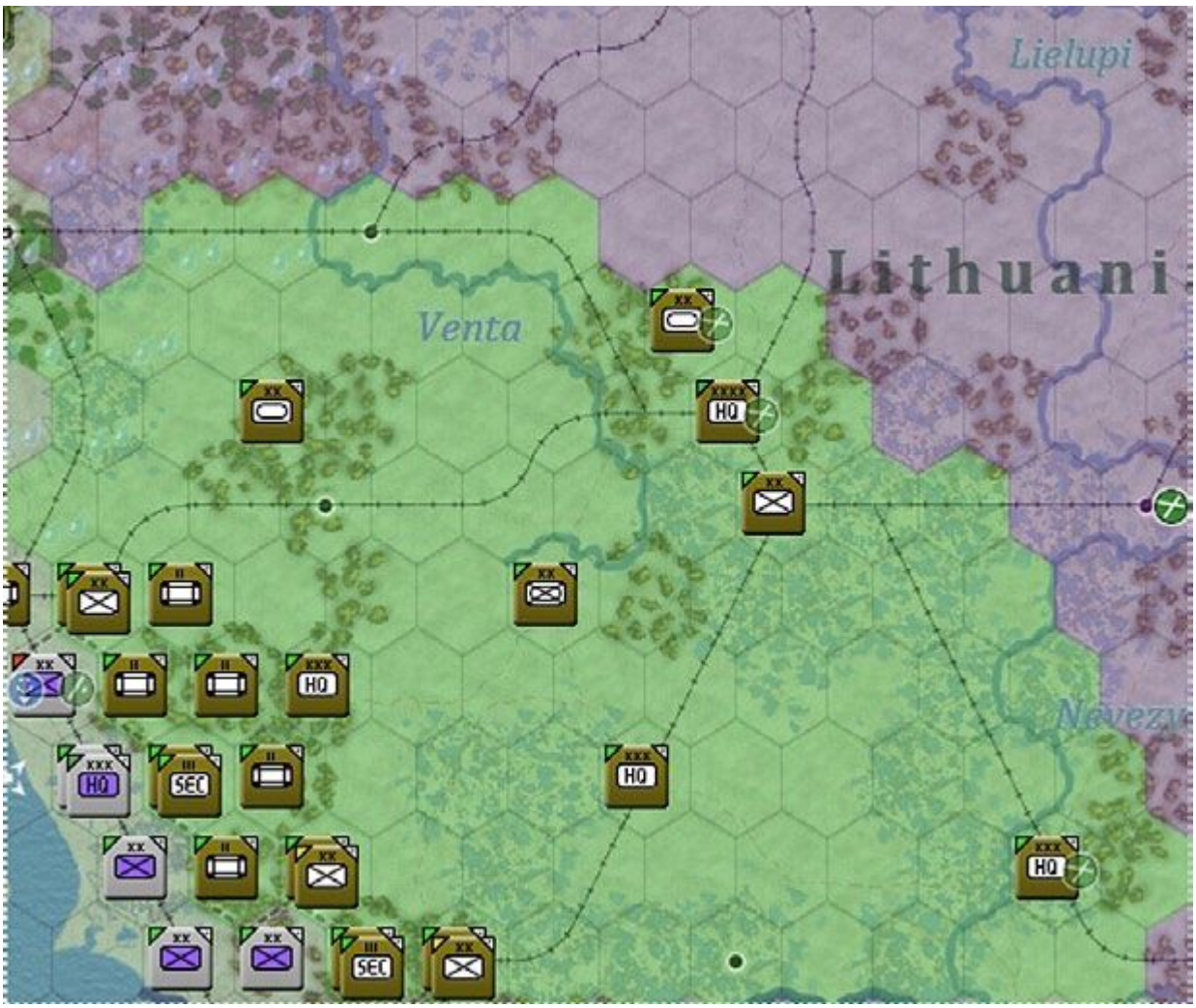


Ve skutečnosti může hranice doletu způsobovat vysoké provozní ztráty i za dobrých povětrnostních podmínek a může to zejména ovlivnit stranu Osy v roce 1941 a Sověty v pozdějších fázích. Buďte opatrní při nastavování leteckých rozkazů na hranici doletu a pokud už to uděláte, zvažte omezení dnů, kdy se takové mise létají, nebo intenzity, při které operují.

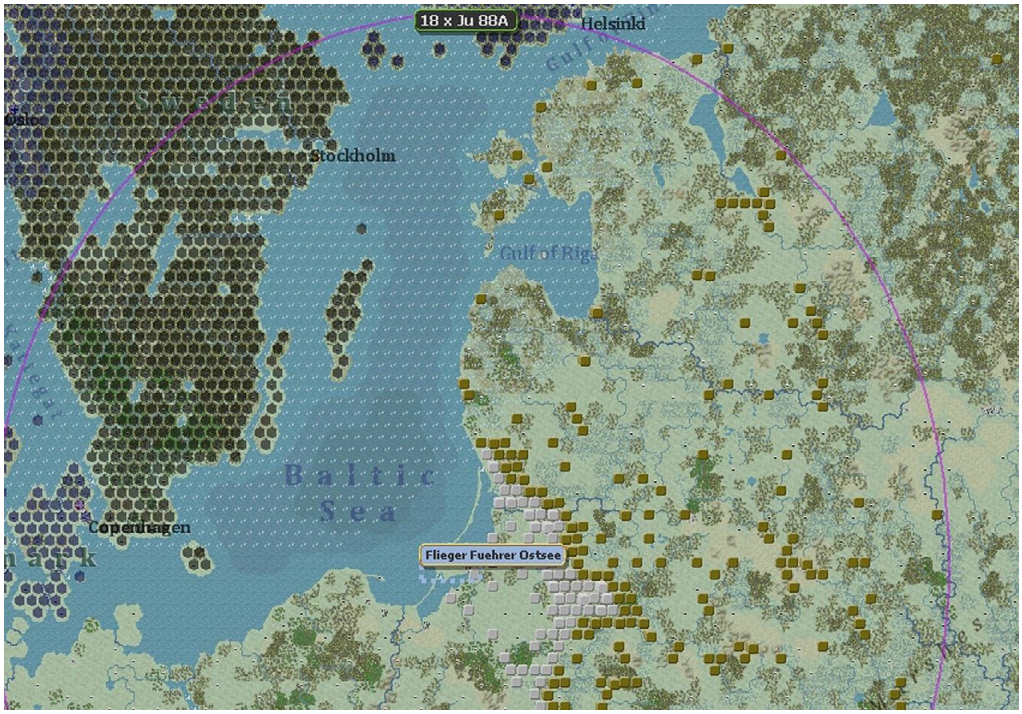
18.4 Grafické zobrazení leteckých misí

Při prohlížení cílového pole na mapě nebo při pohledu na cestu k útoku při vytváření leteckých rozkazů znamená fialová barva v hexu v cílovém poli (nebo po cestě) pokrytí údernými letouny (bombardéry, průzkumníky nebo stíhači ve vzdušné nadvládě - AS). Zelené hexy znamenají, že útok má doprovod stíhačů, kteří mohou do hexu dosáhnout.

Protože AS nezahrnuje doprovod, tyto hexy nebudou zelené.



V tomto případě je spodní část leteckého rozkazu (AD) kryta doprovodnými stíhačkami a na horní část se mohou dostat pouze letadla, létající na aktuální misi (bombardéry nebo průzkumná letadla).



Na mapě jsou zobrazeny kruhy dosahu leteckých skupin. To je maximální bojový dosah letadla a je zobrazen fialově. Bojová vzdálenost je vzdálenost, kterou mo-hou letouny letět při misích bez doprovodu na základě svého nákladu (záchyt může doletět ještě dál, ale na delších vzdálenostech má menší šanci na úspěch).

Obrázek ukazuje bojový dosah pro letadla letecké operační skupiny (AOG) v německém Flieger Fuehrer Ostsee.

V horní části kruhu je počet a typ letadel, která mohou v daném rozsahu operovat.



Tento obrázek ukazuje stejné informace pro JG 54 AOG. Všimněte si, že existují tři kruhy, zobrazující různé typy letadel a různé základny.

Jednotky leteckých skupin, přiřazené k eskortní misi, mohou létat pouze na eskortní dosah, nikoli na bojový dosah. Doprovodná letadla totiž musejí při eskortování bombardérů kličkovat a nemohou s bombardéry letět na jejich maximální dolet. Eskortní dosah je 3/4 bojového dosahu, ale dosah při přesunu je 3krát větší, než bojový dosah.

Provedení leteckých misí je na mapě graficky znázorněno pomocí čar s těmito barvami:

černá - letecká skupn, létící na základnu (není zobrazena během fáze provádění leteckých operací).
červená - letecký útok letí z dočasné základny na cíl.
zelená - nepřátelské letecké skupiny, letící k cíli k záchytu.

18.5 Boxy bojiště

Letecké mise se automaticky provádějí podle intenzity leteckých operací v daném boxu. Úroveň odhodlání ovlivní počet ztracených a poškozených letadel. Letadla v boxech rezervy Osy a Sovětů se pokusí vycvičit pilot. Některé jednotky v boxu západní Evropy mohou vycvičit piloty v každém kole.

Jakmile budou k dispozici nové typy letadel nebo někde dojde k jejich nedostatku, budou letadla v boxech nastavena na automatickou aktualizaci (16.5.2).

19. LETECKÝ BOJ

Tato část poskytuje základní informace o tom, jak fungují modely leteckých bojů ve WiTE2. Většina z nich není přímo pod kontrolou hráče, ale porozumění této problématice vám může pomoci naplánovat efektivnější letecký provoz.

Klíčové body:

- jak fungují mise vzdušné převahy (Air Superiority) a automatické záchyty (Auto-interception) a jak interagují s jinými leteckými misemi
- co ovlivňuje úspěch během boje vzduch-vzduch
- vliv protiletadlové palby na letecké mise
- boj vzduch-země
- některé pravděpodobné příčiny vysokých provozních ztrát
- jak se určují výhry a prohry

19.1 Sekvence letecké mise

19.1.1 Obecný přehled

Následující příklad ilustruje obecný běh událostí během vedení letecké mise:

A. Dílčí fáze letecké mise

1) letecké skupiny fázujícího hráče schopné zapojení do mise
2) letecké skupiny se setkávají na základní základně a poté letí k cílovému hexu
3) letecké skupiny nefázujícího hráče, schopné provádět záchyt - to vyvolá boj vzduch - vzduch (mise mohou být zachyceny na cestě k cíli nebo při návratu a mohou být zachyceny vícekrát)
4) protiletadlová obrana (veškeré nashromážděné AA z přeletěných flaků je řešena před každým leteckým bojem, bombardováním cíle a přistáním mise)
5) boj vzduch - země v hexu cíle nebo transporty, doručující náklad
6) letecké skupiny se postupně vracejí na přechodnou základnu a poté létají samostatně zpět na své letecké základny

Odhazovat přídavné nádrže budou po vyprázdnění pouze stíhačky a stíhací bombardéry, létající s doprovodem, protože a/c s bombami a přídavnými nádržemi nemohou shodit jedno, aniž by odhodily druhé (takže si nechávají přídavné nádrže, dokud neshodí bomby). Stíhací bombardéry, které bombardují, mohou odhodit své bomby a odhodit tanky a přepnout na „sweep“, což jednoduše znamená, že se z nich stávají stíhači, kteří se snaží bojovat v leteckých soubojích a jdou po nepřátelských stíhačkách. To umožňuje těmto stíhačkám a stíhacím bombardérům plně útočit na nepřátelské stíhače.

Letecké skupiny jsou rozděleny do menších „letek“, aby provedly letecké mise, zahrnující vzdušné boje a bombardování. Rozhodnutí stíhačů nebo stíhacích bombardérů odhodit své přídavné nádrže či bomby činí každý takový let. Tyto letky se mohou skládat ze 4–12 letadel. Jedna část letecké skupiny se tedy může přepnout na sweep, zatímco druhá si nechává své přídavné nádrže a pokračuje v eskortní misi nebo v případě stíhacích bombardérů bombarduje cíl.

19.1.2 Interakce vzdušné převahy (AS) a dalších leteckých misí

Následuje stručný přehled fáze provádění leteckých operací a způsobu, jakým mise vzdušné nadvlády (Air Superiority - AS) interagují s jinými leteckými misemi:

1) zahájení provádění leteckých operací
2) provádění nočních leteckých rozkazů

3) provádění denních hlídkových letů.

a) spuštění všech leteckých rozkazů vzdušné nadvlády (AS), přátelských i nepřátelských. Počet zúčastněných letadel na základě doktríny a nastavení cílové oblasti. Lety jsou generovány s strasou letu ze základny letecké jednotky do středu cílové oblasti. Lety vzdušné nadvlády (AS) lze zachytit na cestě do cílové oblasti.

b) řešení všech bojů AS. Pokud má nepřítel lety AS ve stejné cílové oblasti (jak přátelské, tak nepřátelské cílové oblasti AS mají společné hexy), nepřátelské lety AS mají šanci napadnout přátelské lety AS.

c) řešení automatické námořní hlídky. Stávající lety AS, které jsou stále aktivní, svými hodnotami stíhačů přispívají k výpočtům námořní hlídky v oblasti AS

4) provedení denních leteckých rozkazů. Při jejich běhu mohou všechny stále aktivní lety AS zachytit nepřítele a zapojit se do vzdušného boje.

a) přátelské letecké mise

b) zachycení nepřátel (velikost stanovena nastavením letecké doktríny AS Mis Pct)

5) přechod na všechny lety vzdušné převahy a opakování od kroku 2

19.2 Vzdušný boj

Letadlo, které s největší pravděpodobností zničí nebo poškodí svého protivníka ve vzdušném boji, určují tři skupiny faktorů. Jsou to charakteristiky pilotů, charakteristika letadla a používané zbraňové systémy.

Schopnost stíhací letecké skupiny napadat jiné jednotky leteckých skupin se sníží na základě odlétané vzdálenosti (v hexech) vzhledem k jejich dosahu, která se vypočítá jako akční rádius letadla dělený deseti, což během dlouhého mise způsobí poškození nebo zničení méně nepřátelských letadel.

19.2.1 Piloti



Piloti jsou hodnoceni podle tří charakteristik - morálky, zkušeností a únavy. Ve velitelské zprávě velitelů (35.4) a okně jednotky (37.16.3) jsou tyto údaje uvedeny jako průměr pro všechny piloty v dané letecké skupině.

Karta letecké jednotky ve výchozím nastavení zobrazuje průměrné hodnoty zkušenosti, morálky a únavy (1), otevření karty pilotů (2) zobrazí tyto hodnoty pro každého pilota v jednotce. Ve vzdušném boji se piloti s nízkou morálkou mohou před bojem pokusit odpoutat a jsou při souboji méně efektivní.

Obecně platí, že čím vyšší jsou zkušenosti pilota, tím je pravděpodobnější, že vyhrají souboj. Únava snižuje efektivitu pilotů a vytváří situaci, kdy je větší pravděpodobnost, že dojde k „provozní“ ztrátě (19.5.2).

19.2.2 Letadla

Všechna letadla dostupná ve WiTE2 jsou hodnocena podle řady charakteristik, včetně jejich dosahu, rychlosti, nosnosti, maximální nadmořské výšky, počtu motorů a typů zbraňových systémů, které mohou nést (výchozí i volitelné).

Obrázek v sekci 19.2.1 ukazuje všechny tyto informace pro daný typ letadla. Jsou k dispozici také ve velitelské zprávě (35.8.2) a je možné porovnat hodnoty různých typů letadel.

Ve vzdušném boji je řada z nich důležitá. Letadla, která mají vysoké hodnoty manévru, rychlosti stoupání a vyšší maximální rychlost, budou mít výhodu lepšího umístění a případně zaútočí jako první. Hodnoty pancéřování a odolnosti pomohou letadlu přežít zásah.

Boj stíhačů proti bombardérům bude pro bombardéry smrtelnější, než by tato hrubá čísla naznačovala.

Hodnota spolehlivosti (Reliability) bude mít vliv na určení, zda poškozené letadlo při návratu na základnu havaruje (stane se provozní ztrátou) nebo bezpečně přistane.

Provoz mimo ideální letovou výšku způsobí určité snížení bojové efektivity letadla. Ideální výšku pro každé letadlo najdete v editoru (41) a data můžete exportovat do tabulky.

19.2.3 Zbraňové systémy

I když jsou některá průzkumná a transportní letadla neozbrojená, téměř všechna letadla ve WiTE2 nesou nějakou formu výzbroje. Skládá se ze zbraní v letadle pevně namontovaných a těch, které souvisejí s daným nákladem. Všimněte si toho, že některé náklady mohou letadlu umožnit další let nebo nést těžší zbraně za cenu menší mobility a rychlosti.

Stíhačky a stíhací bombardéry, nesoucí přídavné nádrže nebo bomby budou ve vzdušném boji s nepřátelskými stíhači bojovat méně efektivně. V takové situaci je možnost, že některá letadla předčasně odhodí bomby nebo přídavné nádrže, aby účinněji bojovala s nepřátelskými stíhači.

Ve vzdušném boji je každý zbraňový systém (35.8.3) hodnocen z hlediska efektivity (používá se pouze v kontextu vzdušného bohe boje), dostřelu, přesnosti, kadence střelby a jeho hodnoty při použití ve vzdušném boji .

19.3 Protiletadlový obranný boj

Protiletadlová palba může nastat jak tehdy, když letadla dosáhnou svého cíle, tak i při jejich přesunu ze základny do cílových hexů.

Hodnoty flaku lze zobrazit otevřením příslušné karty (6.2), kliknutím pravou myší na hex nebo pomocí klávesové zkratky. Zobrazí se flak jen ve městech, nebo všeobecná hodnota flaku.

Zobrazená čísla se pohybují mezi 0 a 9, což indikuje intenzitu flaku, přičemž levé číslo je nízká až střední nadmořská výška (pod 20 000 stop) a pravé číslo je vysoká (nad 20 000 stop). Pokud je povolena válečná mlha (FOW), přesnost hodnot flaku se bude lišit v závislosti na úrovni detekce podpůrných protiletadlových jednotek.

19.3.1 Protiletadlová palba na cestě k cíli

Protiletadlová děla mohou navíc cílit na letadla létající v sousedních hexech. Jednotky AA ve městech a na letištích budou střílet na letadla, létající v sousedních hexech, pokud budou mít výšku 15 000 stop nebo více. Pokud je nepřátelské letadlo 10 000 stop nebo více, každá jednotka AA, připojená k bojovým jednotkám nebo velitelstvím (ať už je součástí jednotky TOE nebo připojené podpůrné jednotky) vystřelí do sousedních hexů.

Palba do sousedních hexů má mnohem menší účinek než palba na letadla létající přímo nad nimi. Proti všem leteckým misím jsou jednotky AA v cílovém hexu mnohem efektivnější. Jednotky AA, připojené přímo k městům nebo letištím (včetně flaků letecké základny) jsou účinnější, stejně jako jednotky s vlastním pohonem. Jedná se o kumulativní výhody, takže samohybná flaková jednotka ve městě, které je v cílovém hexu, získá výhody ze všech tří podmínek. Flak proti letecké dopravě a výsadkovým misím je ve dne účinnější než v noci.

19.3.2 Účinky výšky a protiletadlová palba

Protiletadlová děla mají dvě pásma dosahu, efektivní limit a maximální limit, což je obecně 1,4 násobek efektivního limitu. Palba je povolena až do maximálního limitu, ale palba nad efektivní limit bude podstatně slabší.

Při určování účinnosti flaku je pro letadla létající v nižších výškách důležitější rychlost letadla. Ve vyšších nadmořských výškách je účinnost flaku nejvíce ovlivněna nadmořskou výškou samotnou (vyšší je lepší pro vyhnutí se flaku).

Ve vzdušném boji (19.4) se předpokládá, že stíhací a taktické bombardéry s výškou mise nad 5000 stop budou v praxi provádět své útoky na 1000 stopách. To povede k další protiletadlové palbě v nižší nadmořské výšce, protože v roli protileteckých děl lze použít i nespecializované zbraňové systémy.

Letecké jednotky, které pro svou misi létají pod 5 000 stopami, se budou vyhýbat většině konvenčních protiletadlových děl, ale mohou být zranitelné jinými zbraněmi. Letecké jednotky s nízkou zkušeností, létající v této výšce, navíc utrpí vyšší provozní ztráty (19.5.2).

19.3.3 Barážové balóny

Předpokládá se, že všechny přístavy mají barážové balóny, které zachytí každé letadlo, bombardující cokoli v hexu přístavu. Bombardování letadel pod 3000 stop má šanci být barážovými balóny zničeno. Velikost šance je dvojnásobkem velikosti přístavu (přístav 3 znamená 6% šanci, že bombardovací letadlo bude zničeno). U nočních misí se procentuální šance ztrojnásobí (takže úroveň přístavu 3 znamená, že každé letadlo má 18% šanci na zničení).

19.3.4 Protiletadlová palba a bojové zprávy

Když letadla letí po trase na misi, flak, přes který létají, se kumuluje, dokud nedojde k letecké bitvě nebo bombardování či průzkumu. V tomto okamžiku se spustí všechen flak, který letadla před leteckou bitvou nebo bombardováním či průzkumem přeletěla (a všechen flak je uveden jako účastník této bitvy). Pokud cestou domů neproběhne žádná bitva, všechcen přeletěný flak a ztráty jím způsobené před přistáním jsou zpětně umístěny do poslední zprávy o místě bitvy, ke které kvůli misi došlo

19.3.5 Protiletadlová palba a mise pozemní podpory

Pokud se mise provádí ve fázi pozemní podpory, budou letadla napadena flakem na své cestě k bojišti, každým flakem v cílovém hexu a každou podpůrnou flakovou jednotkou, přidělenou velitelství.

19.4 Boj vzduch - země

Kromě misí vzdušné převahy (Air Superiority – AS - 18.1.7) obsahuje většina leteckých misí letadla, útočící na pozemní cíle.

Výsledek ovlivní zbraně, nesené letadlem, morálka posádky, zkušenosti a únava, počasí (8.4), vliv protiletadlové palby a typ mise (18.1).

Obecně existují dva typy cílů pro vzdušný boj - fyzické cíle a bojové jednotky. Rozdíly a typy misí, které lze zvolit jako taktické nebo strategické bombardování, jsou uvedeny v kapitole 18.

19.4.1 Zbraňové systémy



Při útoku na pozemní cíle je každý zbraňový systém hodnocen podle účinku (Eff), přesnosti (Acc), poloměru výbuchu (Blast), protipěchotního (ASoft), protipancéřového (AArm), průbojnosti (Pen) a vysoké protitankové výbušné (HEAT) munice.

Účinek je celkovou mírou vlivu zbraně a vyšší hodnota znamená výbušnější vliv. Hodnoty se vztahují k množství výbušnin v bombě nebo jiném zbraňovém systému. Přesnost odráží šanci zasáhnout cíl a čím nižší je hodnota, tím menší je pravděpodobnost, že se to stane, poloměr výbuchu udává oblast, na kterou může zbraň zasáhnout (nepřesná velká bomba však může i tak způsobit značné škody).

Hodnota anti-soft (ASoft) se používá pro útoky na měkké cíle (nepancéřované pozemní jednotky), hodnota protipancéřových (AArm) se používá pro útok na obrněné pozemní jednotky. Hodnota penetrace (Pen) je schopnost prorazit pancíř. Některé zbraňové systémy, jako jsou rakety, jsou navíc hodnoceny jako HEAT a slouží k alternativnímu způsobu útoku na obrněné cíle.

19.4.2 Posádka letadla

Stejně jako ve vzdušném boji bude při určování účinnosti mise hrát roli morálka, zkušenosti a únava posádky. Posádky s nízkou morálkou se mohou před útokem také odpoutat. Únava sníží účinnost a v průběhu mise zvýší šanci na poškození letadla.

19.4.3 Počasí, nadmořská výška a protiletadlová palba

To vše může ovlivnit účinnost mise. Špatné počasí může snížit přesnost útoku, zejména pokud je kombinováno s nižšími úrovněmi detekce (10.2). Letadla perující ve vyšších nadmořských výškách budou méně přesná, než letadla operující v nižších nadmořských výškách. Protiletadlová palba může způsobit poškození nebo zničení útočících letadel ještě předtím, než provedou svůj útok a snížit tím přesnost dané letecké mise.

19.4.4 Terén

Terén v cílovém hexu ovlivní účinek každého bombardování. Zalesněný, bažinatý, kopcovitý nebo městský terén sníží úroveň detekce (10.2), čímž se omezí účinnost jakékoli mise. Takový terén také poskytuje dodatečné krytí, snižující dopad jakéhokoli útoku.

19.4.5 Typ a zbraňový systém letecké mise

Přiřazení nákladu k cíli je složité, ale existuje několik obecných doporučení. Pro strategickou bombardovací misi, pokud je cíl pevný (továrna, přístavní zařízení nebo ropné pole), je obvykle lepší použít co nejtěžší bombu. 500lb bomba má hodnotu účinku 1100 ve srovnání s 550 u 250lb bomby. Větší bomby mají navíc mnohem širší oblasti výbuchu a jsou tak méně závislé na přesnosti shozu. Pro zákazové mise je obvykle nejúčinnější kombinace raket nebo několika malých bomb.

Pro mise pozemního útoku zaměřené na jednotky (18.1.4) nebo pro mise pozemní podpory je obvykle lepší mít více bomb, než méně těžších (ale špatný terén nebo značné obranné práce mohou toto doporučení změnit). V tomto případě každá bomba útočí na samostatný pozemní prvek a cílem je často spíše obtěžovat nepřítele, než mu způsobit přímé poškození nebo zničení. Pokud je nepřítel dobře zakopaný nebo se brání v městském terénu, může být efektivnější použít méně bomb, ale mnohem těžších.

Letadla, létající během námořních hlídek s torpédy, získávají při námořní zákazové misi (17.1.11 a 18.1.8) bonus při generování námořního zákazu.

19.4.6 Poškození pozemních prvků

Pokud jsou během pozemní útočné mise zasaženy pozemní prvky, mohou být zničeny, poškozeny nebo narušeny.

Narušené prvky se zotavují před pozemní fází, ale mají kvůli tomu únavu navíc, což může mít podstatný vliv na jejich bojový výkon (23.1.1).

Mise pozemní podpory se vyskytují jako první fáze pozemní bitvy. Jakékoli pozemní prvky, narušené v této fázi, zůstanou narušené (nedostupné) v celé pozemní fázi.

19.5 Ztráty

19.5.1 Ztráty posádek letadel

Posádky zničených letadel u fázujícího hráče budou v 90% zničeny a z 10% zajaty. Pokud bude letadlo zničeno, bude mít letadlo nefázujícího hráče 100% bojové ztráty.

Tyto oběti se počítají jako součet vítězných bodů (pokud je to vhodné pro daný scénář), protože se s nimi zachází jinak než s jinými trvalými ztrátami.

19.5.2 Provozní ztráty

Během leteckých misí utrpí letadla kromě bojových ztrát také provozní ztráty. To bude ovlivněno počasím, spolehlivostí letadel, zkušenostmi posádky, únavou a jakýmkoli poškozením, způsobeným během mise buď nepřátelským letadlem nebo protiletadlovou palbou. Letadla létající v noci utrpí vyšší provozní ztráty.

Letadla létající pod 5 000 stop mohou utrpět další provozní ztráty, přičemž čím níže létají, tím jsou ztráty větší. Piloti s extrémně vysokými zkušenostmi se mohou vyhnout většině nebo dokonce všem těmto mimořádným ztrátám.



Všimněte si, že let v malých výškách má tu výhodu, že se vyhne téměř veškeré protiletadlové palbě.

19.6 Určení výhry a prohry u leteckých misí

Vítězství a prohra leteckých velitelů se posuzuje na základě ztrát letadel a poškozených, zničených a narušených pozemních prvků. Pokud je rozdíl ztrát nevýznamný, je tu možnost, že nebude vyhlášen žádný vítěz ani poražený.

20. OPEVNĚNÍ

Tato část se zabývá pravidly pro stavbu opevnění, jejich údržbou (nebo redukcí) a vlivem opevnění na boj.

Klíčové body:

- jak se staví opevnění
- stavební hodnoty a stavební body
- jak se opevnění udržují nebo redukují
- zvláštní pravidla pro opevnění ve větších městech nebo v jejich blízkosti
- jak opevnění ovlivňuje boj
- zvláštní pravidla pro jednotky opevněné zóny

20.1 Úrovně opevnění

Umělá opevnění a zákopy jsou v každém hexu reprezentovány úrovní opevnění v rozmezí od 0 do 5. Úroveň opevnění v hexu a každá stavba pro vyšší úroveň opevnní je zobrazena ve vyskakovacím okně každého hexu (6.4).

Pozemní jednotky se budou snažit připravit opevnění automaticky v hexu, ve kterém dokončí svůj tah. Všechny obranné jednotky v hexu mají při boji z úrovně opevnění hexu prospěch .

Různé úrovně opevnění ve hře odrážejí množství příprav a dostupných zdrojů. Další text poskytuje představu o tom, co jednotlivé úrovně odrážejí:

Úroveň 1 - rychle vykopané obranné pozice s hliněnou předprsní. Těžká děla zbraně jsou v základním okopu bez vrchního krytu. Minimální kamufláž. Lze zbudovat do týdne.
Úroveň 2 – Postupné zdokonalování pomocí zákopnických družstev a dělových krytů obsluhovaných posádkou. Mírná kamufláž. Další týden nebo dva.
Úroveň 3 - Propojený systém zákopu s primárními i alternativními zakopanými pozicemi. Posádka má k dispozici hliněné bunkry s vrchním krytem. Další týden nebo dva. Rozsáhlejší kamufláž. Typické pozice první světové války nebo statické východní fronty.
Úroveň 4 - Zavedení uzavřených betonových polních opevnění s propracovanými obrannými stavbami, jako jsou pasti na tanky, minová pole atd. Příkladem jsou Panther Line a West Wall. Polní jednotky je nedokážou postavit samy, protože vyžadují značné technické prostředky a plánování po dobu 3–6 měsíců.
Úroveň 5 - Jediné skutečné „pevnosti“ ve hře. Obrovská obranná díla, jejichž výstavba trvá roky. Příkladem tohoto typu opevnění je Sevastopol.

20.2 Stavba úrovně opevnění

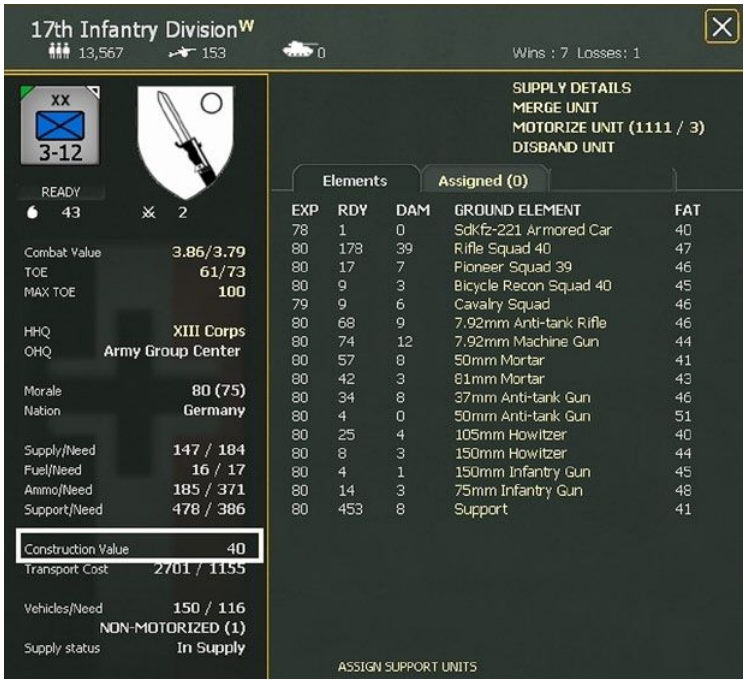
Aby v hexu začala stavba úrovně opevnění, musí být v hexu bojová jednotka. Vyčerpané a nebo zmrazené bojové jednotky nemohou stavět úrovně opevnění. Izolované jednotky jsou omezeny na budování úrovně opevnění, které není větší než dvě.

20.2.1 Stavební hodnoty jednotky

Každá bojová jednotka má stavební hodnotu (zobrazuje se na levé straně okna s podrobnostmi jednotky). Je to součet konstrukčních hodnot každého jejího pozemního prvku. Tato hodnota je ovlivněna únavou a zkušeností pozemních prvků jednotky.

Během logistické fáze nepřátelského hráče jednotky použijí své stavební hodnoty ke stavbě úrovně opevnění. Jednotky, které se během tahu pohybovaly, vytvářejí úrovně opevnění s procentem zbývajících

bodů pohybu (MP). Pokud například bojová jednotka použila 4 ze svých 12 MP, bude mít pro stavbu úrovně opevnění k dispozici pouze dvě třetiny své běžné stavební hodnoty.



Stavební hodnota jednotky se dále upravuje, jak je uvedeno níže.

Stávající úroveň opevnění ovlivňuje hodnoty stavby:

Úroveň opevnění 0 - × 3
Úroveň opevnění 1 - × 1
Úroveň opevnění 2 - × 0,25
Úroveň opevnění 3 - × 0,05
Úroveň opevnění 4 - × 0,01 (nelze je zvýšit o více než 10%)

Administrativní kontrola: Jestliže velitelská kontrola selže, stavební hodnotu pro stavbu opevnění větší než 3 lze vydělit 2.
Terén: V hexu bažin jsou tyto hodnoty sníženy o 0,25 (a maximální úroveň opevnění v hexu bažin je 3). V přehledném terénu se rychlost stavby opevnění 1. úrovně zdvojnásobí na 6.

Počasí ovlivňuje stavební hodnoty takto:
Mírné bláto, slabé sněžení - × 0,75
Sníh - × 0,5
Silné bláto, husté sněžení - × 0,33
Režim jednotky: Jednotka ve statickém režimu má svou stavební hodnotu násobenou hodnotou 1,1.
Blízkost k nepříteli: Všechny pozemní prvky v jednotce, které nejsou ženistické nebo stavební a sousedí s nepřátelskou jednotkou, mají svou stavební hodnotu dělenou 5.



Úroveň zásobování: Stavební hodnota se snižují i na základě úrovně zásobování jednotky. Nikdy však kvůli úrovni zásobování neklesne pod 20 procent normálu.

20.2.2 Stavební hodnota podpůrné jednotky

U všech připojených podpůrných jednotek bude jejich stavební hodnota zobrazena samostatně, ale bude přidána k celkové stavební hodnotě jednotky.

Na obrázku vlevo byl 635. ženijní prapor přidán k pěší divizi. Jednotce to přidá 12 stavebních bodů pro stavbu jakéhokoliv opevnění.

Pokud příslušná velitelská jednotka projde administrativní kontrolou velitele, mohou stavební a ženijní podpůrné jednotky, připojené k velitelským jednotkám v řetězci velení bojové jednotky, těmto bojovým jednotkám pomoci při stavbě úrovně opevnění. Jednotky mohou čerpat pomoc od podpůrných jednotek v jakémkoli velitelství v řetězci velení až do rozsahu 20 hexů pro velitelství vrchního velení, 15 hexů pro velitelství armádních skupin, 10 hexů pro velitelství armády a 5 hexů pro velitelství sborů.



Podle stejného příkladu je divize podřízena XIII. sboru, který má připojené 2 stavební prapory. Ty mohou být použity na podporu stavby opevnění jakoukoli jednotkou u stejného velitelství.

Každá způsobilá podpůrná jednotka může pomáhat s budováním úrovně opevnění jen jedné bojové jednotce za jedno kolo.

20.2.3 Pomoc civilního obyvatelstva

Městské hexy mohou použít svou populaci jako civilní dělníky k vybudování úrovní opevnění na maximálně 8 hexech, pokud je zásobená nepřátelská jednotka vzdálená do 25 hexů. Tento rozsah je částečně závislý na velikosti populace a pouze velká města organizují civilní práci na více než několika hexech.

U městských hexů ovládaných jednotkami Osy, které nejsou německé národnosti, musí být v městské hexu přítomna bojová jednotka, stejně jako ve všech ostatních hexech, kde se stavějí úrovně opevnění.

Městský hex musí mít populaci nejméně 2. Civilní dělníci mohou při stavbě úrovní opevnění v hexech pomáhat pouze u bojových jednotek, kde se již se stavbou úrovní opevnění začalo.

Každé způsobilé město vypočítá městskou pracovní hodnotu (City Labour Value - CLV) na základě počtu obyvatel hexu děleného 8 (děleného 12, není-li německé nebo sovětské národností), zaokrouhleno dolů. V obou případech CLV nemůže nikdy překročit 8.

Město vytvoří pracovní týmy se stavební hodnotou rovnající se CLV * 5, s minimální stavební hodnotou 5 (u měst německé nebo sovětské národnosti se CLV vynásobí 20 a minimální hodnota je 20) .

Maximální počet pracovních týmů, které mohou být vytvořeny, se rovná CLV města. Minimum je alespoň jeden tým. Do jednoho hexu může být vyslán pouze 1 tým. Tyto týmy mohou pomoci při stavbě úrovně opevnění v hexech, které jsou v oblasti CLV města. Hexy nejblíže nepřátelským jednotkám budou mít nejvyšší šanci získat pomoc.

Stavební hodnota pracovního týmu se mění stejným způsobem jako u bojové a podpůrné jednotky. Upravuje se podle úrovně opevnění, terénu a počasí, aby se určily čisté stavební body, poskytnuté hexu, ve kterém pomáhají.

Pokud nejsou do dvanácti hexů od města žádné nepřátelské jednotky, stavební hodnota každého týmu se dělí 4.

V každém tahu může hex dostat pracovní týmy z více než jednoho města. Populace může být účastí na výstavbě úrovně opevnění poškozena.

Například Koenigsberg s německou populací 17 má CLV 2 (17/8 zaokrouhleno dolů). To znamená, že pokud bude nepřátelská jednotka vzdálená do 25 hexů, Koenigsberg pošle pracovní týmy na hexy až do vzdálenosti 2 hexů od města. Každý tým bude mít základní stavební hodnotu 40 (2x20). Pomoc v jednom kole mohou získat až 2 různé hexy. Pokud by žádná nepřátelská jednotka nebyla ve vzdálenosti do 12 hexů od Koenigsbergu (ale byla vzdálená méně než 25 hexů), každý pracovní tým by měl sníženou stavební hodnotu na 10 (40/4).



Městská práce může také pokračovat při stavbě úrovně opevnění v neobsazeném hexu, pokud již v hexu probíhá nějaká stavba.

Úroveň rozkladu opevnění (20.3) může kompenzovat jaká-koliv dodatečná stavba opevnění, prováděná městskou prací.

20.2.4 Stavební body

Ke stavbě každé úrovně opevnění je zapotřebí padesát stavebních bodů.

V praxi bude divize kromě těch nejnepříznivějších okolností obvykle schopná postavit opevnění úrovně 1 v jediném kole. Rozdělený německý pluk bude pravděpodobně potřebovat 2 kola, ale pokud by podpůrnou jednotku zajišťovalo vhodné velitelství, mohlo to být dokončeno v jednom kole.

Žádná jednotlivá jednotka nemůže při stavbě v hexu poskytnout více než padesát stavebních bodů za kolo (po úpravách).

Jeden hex může za kolo získat pouze padesát čistých stavebních bodů úrovně opevnění. Například hex, který je v současné době na úrovni opevnění 2 s 15% postavené úrovně opevnění 3, bude omezen na stavbu úroveně opevnění 3 a rozestavění 15% úrovně 4.

20.2.5 Cena opevnění v zásobách

Náklady v zásobách pro stavbu opevnění jsou:

Opevnění z 0 na 1: nula
Opevnění z 1 na 2: 2 tuny na stavební bod (žádné náklady na izolované jednotky, míra stavby je poloviční)
Opevnění z 2 na 3: 20 tun na stavební bod

Opevnění z 3 na 4: 200 tun na stavební bod
Opevnění z 4 na 5: 2 000 tun na stavební bod

Zásoby jsou odebírány jednotce, budující opevnění (ale jednotka si vždy udrží 33% svých potřebných zásob) a okolních měst. Pokud to nestačí, bude se čerpat ze skladovací sítě.

20.3 Limity opevnění, rozklad a zničení

Různé úrovně opevnění mají konkrétní požadavky a limity:

Úroveň opevnění 5: Nelze postavit během hry.
Úroveň opevnění 4: Musí mít v hexu pevnostní jednotku a hex musí být buď městský, nebo musí obsahovat přístav (jakékoli velikosti). Jakmile je opevnění postaveno, není k udržení opevnění úrovně 4 nutná žádná jednotka.
Úroveň opevnění 2 nebo 3: Musí buď
1) sousedit s nepřátelským hexem, nebo
2) hexadecimální městský/městský/těžký městský terén, nebo
3) obsahovat přístav (jakékoli velikosti), nebo
4) obsahovat jednotku opevněné zóny v hexu. Jakmile je dosažena úroveň 3, podmínka nemusí být nadále splněna, aby byla zachována opevnění úrovně 3.

Úroveň opevnění 1: Musí být do 20 hexů od hexu ovládaného nepřítelem.

Pokud hex splňuje požadavek na stavbu dané úrovně, nemusí již splňovat požadavky nižších úrovní (hex, který splňuje podmínky pro úroveň 3 může stavět úrovně 1, 2 a 3).

Úrovně opevnění, které dosáhly své maximální úrovně opevnění pro hex, se mohou dále zvyšovat až o 10% k další úrovni opevnění. Opevnění úrovně 5 se tedy může zvyšovat až o 10% nad úroveň 5. To mu umožňuje utrpět nějaké poškození a stále zůstat na úrovni 5.

20.3.2 Rozklad opevnění

Jakmile je úroveň opevnění postavena a hex není obsazen bojovou jednotkou, nebo městským opevněním (s jednotkami nebo bez nich), začne se rozpadat. Šance na rozklad se zvyšuje s klesající úrovní opevnění. Vyčerpané a prchající jednotky rozkladu opevnění nezabrání.

Úrovně opevnění 4 a 5 a úrovně opevnění na pobřežních hexech se nerozpadají. V 1. kole jakéhokoliv scénáře k rozkladu opevnění nedochází.

Rozklad opevnění úrovně 0 - 2 může být větší kvůli povětrnostním podmínkám:

Úroveň opevnění	Jasno	Lehké bláto slabý sníh, sníh	Silné bláto silný sníh
0	20%	40%	80%
1	12%	14%	48%
2	4%	8%	16%

20.3.3 Zničení opevnění

Když hex změní vlástníka, je úroveň jeho opevnění nastavena na nulu.

Během útoku může být pevnost částečně nebo úplně zničena (s odpovídajícím účinkem na bojovou hoodnotu (CV) obránce. Může k tomu dojít kvůli počtu ženistů, dělostřelectva a celkové velikosti útočné síly. Pokud některý z těchto faktorů snížil hodnotu opevnění, bude to uvedeno ve zprávě o bitvě s indikátorem, jak velká škoda byla způsobena.

Na uvedeném obrázku byl německý útok podpořen dostatečným počtem ženistů, kteří snížiliopevnění obránce ještě před zahájením boje zblízka.



Na dalším obrázku se rychlý německý útok pokusil vytlačit sovětskou střeleckou brigádu. Ačkoli útok selhal, úroveň opevnění byla snížena o 1, takže pokud dojde k dalšímu útoku, bude sovětská jednotka zranitelná.



Aby byla šance na redukci opevnění, musí být boj opravdu na blízko, na 50 yardů.

20.4 Opevnění a boj

Každá úroveň opevnění upravuje obrannou bojovou hodnotu (CV) všech jednotek v hexu (23.8.7). To ovlivní jak CV zobrazenou před začátkem boje, tak i po skončení bojů (takže na druhém obrázku má sovětská brigáda stále určitý prospěch ze zbývajícího opevnění).

20.4.1 Dělostřelectvo a úrovně opevnění

Aby se lépe simulovala schopnost předběžného určení míst palby, souvisí účinnost dělostřelecké palby obránce s úrovní opevnění hexu, obsahujícího střílející dělostřelectvo. Čím vyšší je úroveň opevnění, tím účinnější bude v boji dělostřelectvo tohoto hexu.

Vzhledem ke schopnosti účastnit se více bitev nedostávají dělostřelecké podpůrné jednotky, připojené k velitelským jednotkám, žádný bonus z úrovně opevnění, když jsou odhodlány bojovat, takže tato výhoda je omezena na organické dělostřelectvo u bojových jednotek a k opevněným jednotkám přímo připojené dělostřelecké jednotky.

20.4.2 Úroveň opevnění a poškození AFV

Existuje malá šance, že se útočné pozemní prvky AFV mohou během boje poškodit minami. Pravděpodobnost poškození se zvyšuje s úrovní opevnění, což představuje vyšší hustotu minových polí.

20.4.3 Snížení úrovně opevnění v boji

Úroveň opevnění lze během boje snížit jak v důsledku vlivu velmi těžkých děl, tak pokud útočící síla obsahuje pozemní prvky bojových ženistů, účastnících se bitvy. Tyto jednotky se souhrnně nazývají ženijní nebo mechanizované jednotky.

Toto snížení úrovně může být zlomkové, takže nemusí snížit opevnění o jednu celou úroveň a může snížit pouze část jedné úrovně. Zlomkové snižování úrovní pevnosti probíhá po 2%. Čím více ženijních pozemních prvků se zúčastní, tím větší je šance na snížení úrovně opevnění.

Při výpočtu jejich schopnosti snižovat úrovně pevnosti v boji jsou hodnoty ženistů děleny úrovní opevnění. Šance na snížení úrovně opevnění je u promyšleného útoku mnohem větší, protože hodnoty ženistů jsou během rychlého útoku děleny čtyřmi a jsou sníženy na nulu, pokud je rychlý útok změněn na průzkum bojem.

Snížení úrovně opevnění, způsobené ženisty, může tímto závažným snížením obranné bojové hodnoty (CV), použité při konečných bojových výpočtech, způsobit snížení výsledné obranné modifikované bojové hodnoty (23.8.7).

Pokud útočník nedokáže obránce přinutit k ústupu, ale má poměr bojové hodnoty mezi 1:1 až 1:1,99, existuje šance, že úroveň obranného opevnění bude snížena až na jednu další úroveň, s dalším možným částečným snížením. Toto dodatečné snížení o jednu úroveň opevnění nevyžaduje pozemní prvky ženistů, ale jejich přítomnost šanci zvyšuje. Pokud jsou všechny bránící jednotky nuceny ustoupit, pak se všechny úrovně pevnosti v hexu sníží na nulu. Dělostřelectvo (zejména těžké dělostřelectvo) může také během boje způsobit menší redukci opevnění.

Stručně řečeno, vliv na opevnění při boji má dělostřelecká palba při palebném boji, přičemž největší snížení způsobují těžká děla. Tato snížení jsou obvykle malá zlomková snížení.

Pokud nebyl útok zastaven, použije se před výpočtem pravděpodobnosti plná hodnota ženistů a může snížit úroveň opevnění.

Jakmile je vypočítána konečná bojová pravděpodobnost a úroveň intenzity boje (definována velikostí jednotky útočící síly, kde se divize rovná 9 bodům, ale podpůrné jednotky se pro tento účel nepočítají), opevnění mohou být zničena, pokud:

1) Kurs je > = 1,5 nebo intenzita boje je > 30,. V tom případě dochází k automatickému snížení opevnění o 50 bodů (jedno úplné snížení úrovně opevnění) a možnost dodatečného snížení opevnění na základě hodnoty ženistů, jak je uvedeno výše, ale s hodnotou ženistů dělenou 2.

2) Šance jsou > = 1 a <1,5 nebo intenzita boje je > 15. Pak se 1/4 hodnoty ženistů pokusí snížit opevnění, jak je uvedeno výše.

20.5 Opevněné jednotky

Opevněné jednotky jsou speciální bojové jednotky navržené tak, aby doplňovaly pravidelné bojové jednotky tím, že pomáhají při stavbě opevněných hexů, pomáhají předcházet poklesu úrovně opevnění a přidávají další podpůrné jednotky k obraně hexu, ve kterém se nacházejí. Jednotky opevnění mají nulové body pohybu a nikdy se nemohou pohybovat.



Patří mezi ně předválečné sovětské opevněné zóny podél hranic, stará Stalinova linie na Ukrajině a místa v některých klíčových přístavech. Kromě toho obsahují různé opevněné jednotky, které mohou obě strany stavět v průběhu hry.

20.5.1 Vytvoření opevněné jednotky

Opevněné jednotky lze vytvářet prostřednictvím utracení administrativních bodů buď výběrem hexu a následným výběrem tlačítka „Vytvořit opevněnou jednotku“ na kartě s informacemi o mapě, nebo kliknutím pravou myší na libovolný hex a výběrem možnosti „Vytvořit opevněnou jednotku“ (Build Fortified Unit).

Sovětské opevněné jednotky stojí 2 administrativní body a jsou omezeny na celkový počet 40. Německé jednotky stojí 4

administrativní body. Pokud německý hráč vytvoří v Maďarsku opevnění, bude patřit Maďarsku. Pokud je pevnost v Rumunsku a Rumunsko se ještě nevzdalo, bude patrit Ruminsku. Když se Rumunsko vzdá Sovětům, pak budetoto opevnění patřit Německu. K opevněným jednotkám lze přímo připojit až tři podpůrné jednotky jakéhokoli typu (21,5).



Počítač ignoruje administrativní body pro stavbu opevněných jednotek, ale není naprogramován tak, aby to zneužíval budováním spousty opevněných oblastí. Čelí stejnému absolutnímu limitu jako hráči.

20.5.2 Tabulka vybavění (TOE) pro opevněné jednotky

Opevněné jednotky mohou v případě potřeby nastavit svou maximální úroveň TOE na 1. Jednotkám s maximálními TOE nastavenými pod 50 se ve fázi logistiky nezvýší morálka.



Vzhledem k tomu, že vyčerpané jednotky nezabrání rozkladu úrovně opevnění, je důležité udržet skutečnou TOE opevněné jednotky nad 10%, aby se předešlo rozkladu úrovně opevněníProto doporučujeme, aby byla maximální TOE pro opevněné jednotky nastavena alespoň na 15%.

Opevněné jednotky (opevněné oblasti a opevněné zóny) budou vyčerpány, pokud budou izolovány a nebudou v hexu s přátelskou bojovou jednotkou. Pokud jsou vyčerpány a nepřátelské jednotky se pohybují vedle nich, mohou se vzdát.

20.5.3 Platná umístění opevněné jednotky

Opevněné zóny lze umístit do libovolného přátelsky kontrolovaného hexu, až na to, že hráči nesmí stavět opevněné jednotky v hexu vedle nepřátelské bojové jednotky, pokud opevňovaný hex není také obsazen přátelskou bojovou jednotkou. Opevněné oblasti Osy a Sovětů budou německé a sovětské národnosti.

20.5.4 Rozpuštění opevněných jednotek

Opevněné jednotky lze rozpustit stejně jako všechny ostatní jednotky, s tou výjimkou, že nemusí být vzdáleny tři hexy od nepřátelských jednotek.

20.6 Městské pevnosti

Aby WiTE2 odrážela schopnost Němců a Sovětů bránit městský terén, uvolňuje běžná pravidla stohování v městských a přístavních hexech.



Na obrázku je městská pevnost v sovětském městě Kursk. Nyní je ve městě přítomno 5 divizí a střelecký sbor, což vytváří působivou obrannou sílu. Tento balíček jednotek zabírá pouze jeden štosovací slot (21.12), takže v hexu mohou být i další dvě sovětské jednotky.

Tyto jednotky nevytvářejí další úrovně opevnění, ale ztěžují obsazení dobře bráněných hexů. „Městská pevnost“ je pomyslná jednotka, která umožňuje hráčům štosovat více bojových a velitelských jednotek v jakémkoliv městském hexu nebo přístavu.

V městské pevnosti nejsou povoleny jednotky velitelství vrchního velení, jednotky pro železniční opravy kolejí FBD/NKPS a opevněné zóny.

20.6.1 Vytvoření městské pevnosti

Chcete-li ji vytvořit, musíte vybrat jednotku v hexu města či přístavu, nebo vedle něj (jinou než vrchní velitelství), kde chcete vytvořit městskou pevnost (nyní pro Osu pojmenovanou Pevnost a pro Sověty Opevněná oblast). Na pravém panelu jednotek uvidíte na jednotce tlačítko s nápisem City Fort.

Kliknutím na toto tlačítko otevřete vyskakovací okno, které vám umožní připojit jednotku k existující městské pevnosti do 1 hexu a nebo vytvořit novou městskou pevnost na potenciálním místě do vzdálenosti 1 hexu od jednotky.

Městské pevnosti lze vytvářet pouze v přátelských národních hexech, takže je Sověti mohou stavět pouze v rámci hranic Sovětského svazu 1941 a Osa je může stavět pouze v regionech, které jsou ve vlastnictví Německa nebo jsou spojenci Německa 21. června 1941. Všimněte si, že některé scénáře mají na začátku městské pevnosti, které toto pravidlo porušují, ale mimo tyto oblasti nelze vytvořit žádné nové.



Chcete-li vytvořit městskou pevnost, vyberte jakoukoli jednotku ve městě nebo v sousedství a klikněte na možnost městské pevnosti (CITY FORT).



Zobrazí se dvě vyskakovací okna. Řeknou vám, že se postaví nová městská pevnost v Kursku (některé hexy mohou sousedit s více než jedním vhodným městským hexem) a že vás to bude stát 10 administrativních bodů. Pokud to potvrdíte, pevnost bude postavena.



Když kliknete na jiné jednotky (v tomto či sousedním hexu), pak máte možnost přidat je do stávající opevněné oblasti Kursk (to byl původně 3. gardový střelecký sbor). Upozorňujeme, že to nestojí žádné administrativní body.

Každá jednotka, přiřazená k pevnosti, může být odstraněna. Jakmile bude odsunuta poslední jednotka, pevnost přestane existovat.

20.6.2 Účinek

Když vytvoříte novou městskou pevnost, jednotka, ze které jste ji vytvářeli, se okamžitě připojí k městské pevnosti.

Městská pevnost se nemůže pohybovat, ani útočit, ale chová se jako bojová jednotka na mapě se všemi připojenými bojovými jednotkami, účastnícími se boje (včetně jednotek připojených k bojovým jednotkám a jakýchkoli podpůrných jednotek, které se do boje hlásí z velitelství, obsažených v městské pevnosti nebo z velitelství mimo pevnost). Žeton městské pevnosti má svůj vlastní symbol (34.2) a pro velikost používá xxx. Na liště jednotek vždy ukazuje obrannou bojovou hodnotu (CV) , protože se jedná o čistě obrannou jednotku.

Ve skutečnosti je žeton městské pevnosti kontejner, který umožňuje vložit do pevnosti další bojové a velitelské jednotky. Jednotky v pevnosti můžete zobrazit tak, že přejdete na obrazovku podrobností jednotek městské pevnosti a podíváte se na kartu prvků pevnosti. Na této kartě můžete oddělit jednotky od pevnosti. V tom případě se objeví na mapě v hexu nebo v sousedním hexu, kde je pro ně místo.

Každá městská pevnost na mapě může připojit až 10 pozemních jednotek (bojových a nebo velitelství) s limitem až 100 štosovacích bodů (kde sbor = 15, divize = 9, brigáda = 5, pluk = 3, velitelství a podpůrné jednotky = 0). Jednotka městské pevnosti sice může na mapě existovat bez jakékoli připojené jednotky, ale pokud s ní sousedí nepřátelská jednotka a pevnost neobsahuje žádné bojové jednotky s platnou hodnotou CV (velitelství, podpůrné jednotky a vyčerpané jednotky se nepočítají), bude zničena.

Jednotky v městské pevnosti získají 16 bodů bojové přípravy (CPP) za kolo.

20.6.3 Vstup a výstup

Jednotky, které se v kole pohybovaly, nemohou vytvořit městskou pevnost, ani se do ní přesunout. Jednotky, které opustí městskou pevnost, budou mít snížený bodů pohybu (MP), ale plný pošet bodů strategického pohybu (SMP) tedy 200.

20.6.4 Městské pevnosti a opevněné jednotky

V hexu s městskou pevností nemůžete postavit opevněnou jednotku (20.5). Je však možné vytvořit městskou pevnost v hexu, ve kterém již opevněná jednotka je.

Městská pevnost zabrání rozkladu opevnění (20.3.2), ale nebude stavět opevnění, pokud v pevnosti nebude alespoň jedna nevyčerpaná či neprchající jednotka.

21. POZEMNÍ JEDNOTKY

Tato část vysvětluje povahu pozemních jednotek a roli velitelství a velitelů ve WiTE2.

Klíčové body:
- rozdíly mezi bojovými a podpůrnými jednotkami
- jak tabulka vybaven (TOE) ovlivňuje složení pozemních prvků, které tvoří jednotku
- role podpůrných jednotek
- jak připojit a odpojit podpůrné jednotky
- různé typy velitelství a jejich vliv na výkon bojových jednotek

21.1 Typy pozemních jednotek

Pozemní jednotky se skládají z bojových jednotek, velitelství, podpůrných a víceúčelových jednotek. Bojové jednotky (Combat Units - CU) a velitelství (HQ) jsou rozmístěna jako jednotky na mapě. Podpůrné jednotky (Support Units - SU) jsou připojeny k velitelství a vhodným bojovým jednotkám a jsou obvykle mimo mapu. Kromě toho lze s některými jednotkami zacházet buď jako s bojovými jednotkami (na mapě), nebo s podpůrnými jednotkami (mimo mapu). Tyto jednotky jsou popsány jako víceúčelové jednotky (Multi-Role Units - MRU).

Pozemní jednotky jsou motorizované nebo bez nemotorizované. S motorizovanými a nemotorizovanými jednotkami se z hlediska taktického pohybu a zásobování zachází různými způsoby. Motorizované jednotky používají vozidla a palivo pro taktický pohyb, boj a zásobování, zatímco nemotorizované jednotky mají mnohem méně vozidel a jsou při taktickém pohybu závislé na zásobování. Hráči si mohou na pravé straně příslušného okna podrobností jednotky ověřit, zda je jednotka motorizovaná nebo nemotorizovaná.



Na základě relativní pohyblivosti a využití vozidel pozemními prvky existují čtyři typy nemotorizovaných jednotek:
0 - žádná vozidla
1 - vozidla pouze pro dodávky
2 - vozidla pro zásoby a všechny nepěchotní zbraňové prvky
4 – železniční protiletadlové (flak)

Poznámky:
1) U protiletadlových jednotek představuje nemotorizovaná 0 nepohyblivá umístění flaku jako flakové věže.
2) Mohou se pohybovat pouze přes nepoškozené hexy železniční trati Motorizované jednotky jsou buď označeny jako trvale motorizované, nebo jsou to nemotorizované jednotky, kterým byly přiděleny další nákladní automobily. Nemotorizované jednotky jsou pro účely pohybu rozděleny mezi jezdecké a pěchotní formace (22.1).

Všechny pozemní jednotky se skládají z určitého typu a počtu pozemních prvků a mají tabulku vybavení (TOE), která určuje počet a typ pozemních prvků, potřebných k plnému obsazení a vybavení jednotky. U většiny jednotek ve WiTE2 se tato TOE v průběhu hry změní,

Všechny pozemní jednotky mají bojovou hodnotu (Combat Value - CV). V závislosti na typu jednotky, jejím aktuálním procentu TOE a stavu může být tato hodnota nulová.



Obvykle se to stane, pokud jednotka aktuálně prchá (23.12.5), nebo pokud je kombinace nízké morálky a nízkého procenta TOE taková, že je považována za vyčerpanou (21.9.1).

21.2 Pozemní prvky a tabulka vybavení (TOE)

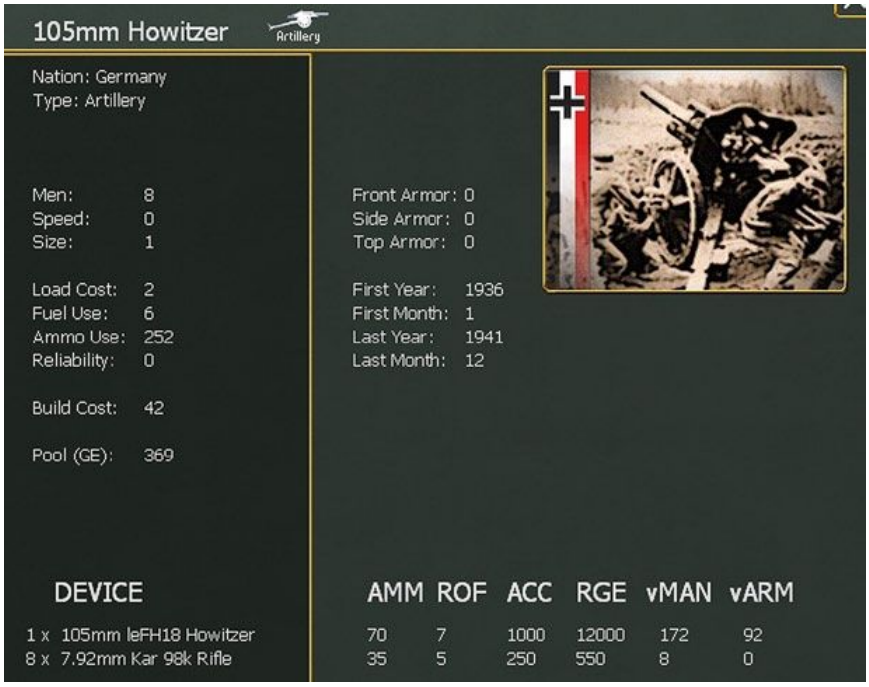
21.2.1 Pozemní prvky

Všechny pozemní jednotky se skládají z více typů a počtů pozemních prvků. Tyto pozemní prvky představují jednotlivé čety, děla, AFV a další bojová vozidla, jako jsou polopásáky a obrněná auta. Každý pozemní prvek se skládá z pracovní síly a vybavení (například tank a jeho posádka).

Každý pozemní prvek má rychlost, velikost a pancéřování. AFV a jiná bojová vozidla mají navíc hodnocení pancéřování, symbolizující podle potřeby přední, boční, zadní a horní pancéřování.

Pozemní prvky jsou vybaveny zařízeními, představující skutečné zbraně, které by během boje vystřelily, jakož i granáty a náboje.

U AFV a bojových vozidel jsou vybavená zařízení považována za součást vozidla a jejich rychlost střelby může být upravena tak, aby odrážela omezení provozu zařízení uvnitř vozidla. Pracovní síla, která je součástí pozemního prvku AFV nebo bojového vozidla, je uvnitř vozidla, které obsluhuje a využívá vložená zařízení.





I když daný zbraňový systém má určité stanovené schopnosti, je-li přiřazen k určitému vozidlu, mohou být v praxi tyto schopnosti horší. Například sovětský 152mm kanón je na KV-2 méně účinný než na ISU-152 z pozdní války.

U ostatních typů pozemních prvků pracovní síla využívá přímo vložená zařízení, ať už jde o 150mm houfnici nebo ruční granáty.

Velká (20 mm nebo větší) zařízení pro přímou palbu mohou mít pozitivní modifikátor, který zvyšuje přesnost zařízení, aby odráželo jak stabilnější palebnou platformu, tak vynikající optiku.

Každé zařízení je hodnoceno z hlediska dostřelu, přes-

nosti, kadence střelby, schopnosti ovlivňovat různé typy cílů (vzdušné, lidské, vozidla) a schopnosti proniknout pancéřováním. Tyto informace můžete získat také z velitelské zprávy (35.8).

21.2.2 Podpůrné jednotky

Významný počet pozemních prvků ve všech jednotkách tvoří podpůrné jednotky, které jsou administrativní a logistickou páteří, potřebnou pro efektivní fungování jednotky.



Navzdory podobnosti v názvu jsou podpůrné roty a podpůrné jednotky dvě různé entity.

Každá jednotka má pro pozemní prvky podpůrné čety pomyslnou tabulku vybavení (TOE), ale skutečný požadavek na podpůrné čety, který je v okně podrobností jednotky uveden jako „POTŘEBNÉ“, je založen na aktuální síle a typu jednotky. Tato potřeba se přepočítává během každé logistické fáze a pokud je to vhodné, tak i během letecké fáze, případně když jednotky motorizují nebo demotorizují, nebo pokud přecházejí do nebo ze statického režimu.

Pokud na straně Osy způsobí bojové ztráty v jednotce přebytek podpůrných čet, některé z nich mohou být přeměněny na pozemní prvky střelecké čety, nebo vráceny do zásobníku pracovních sil při fázi nahrazování.



Tento německý pěší pluk byl těžce poražen při omezené sovětské ofenzivě. Protože má pouze 1 nepoškozenou střeleckou četu, je možné, že některé z jeho podpůrných čet budou v příš-tím kole převedeny.

Okno podrobností jednotky Support/Need for non-HQs zobra-zuje podporu, přijatou během poslední logistické fáze a potřebu při poslední logistické fázi.

Specifické informace v ok-ně podrobností jednotky HQ, tý-kající se pomocné podpory:

Celková podpora: Celková pod-pora, využívaná jednotkami v řetězci velení v rámci tohoto velitelstvípři poslední logistické fázi.

Organická podpora: Všechny dostupné podpůrné jednotky v jednotkách v řetězci velení v rám-ci tohoto velitelství při poslední lo-gistické fázi.

Celková potřeba podpory: Celková podpora, požadovaná jednotkami v řetězci velení v rámci tohoto velitelství při poslední logistické fázi.



V tomto případě jednotky, podřízené XX. sboru, mají dostatečné podpůrné jednotky buď organické (v jednotkách), nebo vyslané příslušnými velitelstvími.

Naproti tomu typické sovětské velitelství ve stejné fázi hry (srpen 1941) postrádá podpůrné jednotky, které by pokryly všechny jeho potřeby.

Jednotka, postrádající podpůrné jednotky, se pokusí tento nedostatek nahradit čerpáním jakýchkoli náhradních podpůrných jednotek ze svého řídícího velitelství. K tomu však musí být velitelství v určité vzdálenosti od připojené jednotky. Tato vzdálenost, nazývaná „dosah velení“, se měří v hexech a vychází z typu velitelské jednotky (15.5.4).

Každá velitelská jednotka v řetězci velení jednotky, která je v dosahu velení, může jednotce poskytnout podporu ze svých nadbytečných pozemních prvků podpůrných jednotek.

Velitelství bude jednotkám poskytovat pomoc, pokud budou v dosahu velení (5 hexů pro sbor, 15 pro armádu, 45 pro skupinu armád a 90 pro vrchní velitelství).



Při logistické fázi je podpora z velitelství předávána dalším velitelstvím.

V okně s podrobnostmi o jednotce velitelství jsou uvedena čísla podpory a potřeby podpůrných jednotek, které velitelství používalo pro sebe, oproti potřebě, kterou mělo v poslední logistické fázi.

K poskytování podpory dochází automaticky při logistické fázi fázujícího hráče. Aby velitelství poskytla podporu, musí dokázat vysledovat pozemní cestu k podporované jednotce.

Výjimkou je, že neizolovaná velitelská jednotka může poslat neizolované jednotce podporu až do vzdálenosti 3 hexů bez ohledu na terén (může projít vodou i neprůchodnými hexy).

Velitelství vždy uspokojí svou vlastní potřebu, teprve pak použije některou ze svých podpůrných jednotek na pomoc jednotkám pod svým velením. Pokud je zobrazená hodnota podpory vyšší než potřeba, pak to znamená, že velitelství mělo přebytečnou podporu, kterou nevydalo jednotkám. Velitelství, jejichž podpora se rovná jeho potřebě, poskytla všechny své podpůrné jednotky a v řetězci velení pravděpodobně existují jednotky, kterým chybí podpora.

Velitelství má dva různé výpočty počtu podpůrných jednotek a počtu, který potřebuje pro své vlastní účely.

Pokud má velitelství méně podpůrných jednotek, než kolik potřebuje, její velitel nezíská určité bonusy při pokusu projít administrativními kontrolami (15.5.1).

Velitelství může poskytnout potřebné podpůrné jednotky přidruženým jednotkám ve formě přebytečných pozemních prvků vnitřní podpůrné jednotky,

Poznámka: Používá se dosah velení připojené velitelské jednotky, ale pokud je pro velitelství menší než 91 hexů, při kontrole velitele leteckého velitelství se bude považovat rozsah pro velitelství za 0.

21.2.3 Vliv podpůrných jednotek na výkon jednotky

Úroveň logistické podpory poskytované Support Squads má tento vliv:

- ovlivňuje vzorce, určující množství zásob, které jednotka obdrží na základě trasování zásobování
- oslabení, způsobené vozidly při nákladní dopravě
- množství únavy, přidané nebo odebrané jednotce během kola
- schopnost velitelů úspěšné projít administrativní kontrolou
- množství oslabení, které jednotka utrpí v důsledku pohybu

21.2.4 Hiwis

Hráč Osy získá od roku 1942 další pracovní sílu pro doplnění podpůrných a pracovních čet díky náboru Hilfswilligerů (pomocných dobrovolníků, nazývaných také Hiwis).

Jednalo se o vojáky a civilisty, většinou ruské zajatce, kteří během druhé světové války německým jednotkám sloužili jako podpůrný personál. Pozemní prvky Hiwis jsou generovány ze zajaté pracovní síly, jsou ekvivalentní pozemním prvkům podpůrné jednotky a poskytují stejné hodnoty podpory a ženistů, jako normální podpůrná četa.

Tato generická pracovní síla osy je generována ze sovětské zajaté pracovní síly (8% za každé kolo) a ze zajaté sovětské městské pracovní síly (pro tento výpočet platí 3 pracovní body za továrnu a produkční multiplikátor).

Hiwis mohou naplnit pouze určité procento obecných prvků Osy:

Práce - 70%
Podpora elitních jednotek SS Osy - 10%
Podpora - 30%

21.2.5 Tabulka vybavení (TOE)

Tabulka vybavení je důležitou součástí WiTE2, protože určuje typ a počet pozemních prvků, které budou přiřazeny konkrétní bojové nebo podpůrné jednotce.

Každá jednotka ve WiTE2 má tři různé typy TOE:

Obecná TOE je seznam pozemních prvků jednotky, které by měla obsahovat Určí například, že jednotka potřebuje x středních tanků, ale ne skutečné modely, které mají být jednotce přiřazeny. Všimněte si, že různým generickým TOE lze přiřadit různé zdánlivě podobné jednotky, takže některé německé tankové divize v roce 1941 budou přiřazeny spíše českému TOE než standardnímu TOE.

Tyto informace lze nalézt ve velitelské zprávě ve sloupci „OB“:

Unit Name	Size	OB	HHQ
1st Panzer Division	XX	41 2 x PzG Bn Panzer Division	XXXXI Motorized Corps
6th Panzer Division	XX	41 Czech Panzer Division	XXXXI Motorized Corps
8th Panzer Division	XX	41 Czech Panzer Division	LVI Motorized Corps
13th Panzer Division	XX	41 Standard Panzer Division	III Motorized Corps
14th Panzer Division	XX	41 No PzG Bn Panzer Division	III Motorized Corps
9th Panzer Division	XX	41 Standard Panzer Division	XIV Motorized Corps
16th Panzer Division	XX	41 No PzG Bn Panzer Division	XIV Motorized Corps
11th Panzer Division	XX	41 Standard Panzer Division	XXXXVIII Motorized Cor
1st Rum. Armored Division	XX	41 Rum. Armored Division	Cavalry Rum. Corps
3rd Panzer Division	XX	41 Standard Panzer Division	XXIV Motorized Corps
4th Panzer Division	XX	41 Standard Panzer Division	XXIV Motorized Corps
10th Panzer Division	XX	41 1 x PzG Bn Panzer Division	XXXXVI Motorized Corp
17th Panzer Division	XX	41 Standard Panzer Division	XXXXVII Motorized Cor
18th Panzer Division	XX	41 Standard Panzer Division	XXXXVII Motorized Cor
7th Panzer Division	XX	41 Czech Panzer Division	XXXIX Motorized Corps
20th Panzer Division	XX	41 Czech Panzer Division	XXXIX Motorized Corps
12th Panzer Division	XX	41 Czech Panzer Division	LVII Motorized Corps
19th Panzer Division	XX	41 No PzG Bn Panzer Division	LVII Motorized Corps

TOE
41 Czech Panzer Division

num	ground element
14	Armored Car
12	Light Armored Car
99	Motor-Inf Squad
39	Engineer Squad
9	Mech-Inf Squad
9	Mech-Engr Squad
33	Motorcycle Squad
52	Infantry-AT
74	Machinegun
4	Mech MG Section
48	Light Mortar
28	Mortar
48	AT Gun
36	Artillery
4	Heavy Infantry Gun
20	Infantry Gun
1	HT AT-Gun
2	HT Mor
6	SP Inf-Gun
109	Light Tank
167	Medium Tank
30	CS Tank
559	Support

men: 15996

V kole se ideální TOE pro daný typ jednotky zobrazí takto (obrázek vlevo):

Tato generická TOE se používá k odvození předepsané TOE pro tuto jednotku, označovanou jako TOE(OB) a uvádí seznam skutečných potřebných pozemních prvků (obrázek vpravo). Zobrazí skutečný model tanku nebo děla, potřebný ke splnění požadavků generické TOE.

Každá jednotka má ovšem aktuální TOE, která se často bude lišit od teoretické TOE. Odráží jak ztráty, tak alokaci různých prvků k vyplnění slotů v konkrétní TOE (obrázek na další stránce).

Current TOE(OB)
41 Czech Panzer Division

num	ground element
99	Motorized Rifle Squad (+)
9	Panzer Grenadier Squad 40
39	Pioneer Squad 39
9	Panzer Pioneer Squad 40
33	Motorcycle Squad
74	7.92mm Machine Gun
52	7.92mm Anti-tank Rifle
48	50mm Mortar
28	81mm Mortar
2	SdKfz-251/2 Mortar Carrier
20	75mm Infantry Gun
4	150mm Infantry Gun
30	37mm Anti-tank Gun
18	50mm Anti-tank Gun
24	105mm Howitzer
12	150mm Howitzer
4	Panzer Heavy MG Section
1	SdKfz-251/10 Halftrack
6	SdKfz-231 Armored Car
8	SdKfz-221 Armored Car
8	SdKfz-222 Armored Car
4	SdKfz-223B Armored Car
55	Panzer IIf
167	Panzer 35(t)
30	Panzer IVf
54	Panzer Ib
6	sIG33
559	Support

TOE 41 Czech Panzer Division		UNIT 8th Panzer Division	
num	ground element	num	pct
14	Armored Car	14	100%
12	Light Armored Car	19	158%
99	Motor-Inf Squad	99	100%
39	Engineer Squad	39	100%
9	Mech-Inf Squad	9	100%
9	Mech-Engr Squad	9	100%
33	Motorcycle Squad	33	100%
52	Infantry-AT	52	100%
74	Machinegun	74	100%
4	Mech MG Section	4	100%
48	Light Mortar	48	100%
28	Mortar	28	100%
48	AT Gun	48	100%
36	Artillery	36	100%
4	Heavy Infantry Gun	4	100%
20	Infantry Gun	20	100%
1	HT AT-Gun	1	100%
2	HT Mor	2	100%
6	SP Inf-Gun	0	0%
109	Light Tank	49	44%
167	Medium Tank	118	70%
30	CS Tank	30	100%
559	Support	559	100%

Na druhou stranu, pokud je vybrána možnost „**Show Ground Unit Mapping**“, zobrazí se skutečný způsob, jakým je vytvořena aktuální TOE. To také ukáže, kde jednotka používá nestandardní pozemní prvky, aby si udržela svůj bojový výkon.

Počítač vezme skutečnou TOE jednotky, porovná ji s její teoretickou TOE a určí, jaké pozemní prvky jí budou při logistické fázi poskytnuty jako náhrada.

Skutečná TOE jednotky často nebude odpovídat její aktuálně předepsané TOE. Může to mít mnoho důvodů, včetně ztrát, nedostupnosti náhrad, přechodu na upgradovanou TOE, nebo dokonce downgrade konkrétních typů pozemních prvků kvůli přebytku starého zařízení a nedostatku nového vybavení.

Počet mužů, uvedených v okně podrobností jednotky zobrazující skutečnou TOE(OB), nezahrnuje pracovní sílu v podpůrných jednotkách, které jsou k jednotce připojeny.

TOE 41 Czech Panzer Division		UNIT 8th Panzer Division	
num	ground element	num	pct
33	Motorcycle Squad	33	Motorcycle Squad
52	Infantry-AT	52	100%
52	7.92mm Anti-tank Rifle	52	7.92mm Anti-tank Rifle
74	Machinegun	74	100%
74	7.92mm Machine Gun	74	7.92mm Machine Gun
4	Mech MG Section	4	100%
4	Panzer Heavy MG Section	4	Panzer Heavy MG Section
48	Light Mortar	48	100%
48	50mm Mortar	48	50mm Mortar
28	Mortar	28	100%
28	81mm Mortar	28	81mm Mortar
48	AT Gun	48	100%
30	37mm Anti-tank Gun	30	37mm Anti-tank Gun
18	50mm Anti-tank Gun	18	50mm Anti-tank Gun
36	Artillery	36	100%
24	105mm Howitzer	24	105mm Howitzer
12	150mm Howitzer	12	150mm Howitzer
4	Heavy Infantry Gun	4	100%
4	150mm Infantry Gun	4	150mm Infantry Gun
20	Infantry Gun	20	100%
20	75mm Infantry Gun	20	75mm Infantry Gun
1	HT AT-Gun	1	100%
1	SdKfz-251/10 Halftrack	1	SdKfz-251/10 Halftrack
2	HT Mor	2	100%
2	SdKfz-251/2 Mortar Carrier	2	SdKfz-251/2 Mortar Carrier
6	SP Inf-Gun	0	0%
6	sIG33	0	sIG33
109	Light Tank	49	44%
55	Panzer IIf	5	Panzer IIa
54	Panzer Ib	44	Panzer IIc
167	Medium Tank	118	70%
167	Panzer 35(t)	118	Panzer 38(t)
30	CS Tank	30	100%
30	Panzer IVf	15	Panzer IVc
		15	Panzer IVe
559	Support	559	100%
559	Support	559	Support

V okně TOE jednotky se ve skutečné TOE objeví nahrazené prvky se znakem *.

I když tedy TOE(OB) může přesně specifikovat, jaký typ tanku by měl být použit, je možné, že daná jednotka používá různé modely tanku, splňují-li podobné požadavky.

Pokud je jednotka nastavena na méně než 100% své TOE, dostane méně vybavení, než vyžaduje její teoretická předepsaná TOE.

21.2.6 Upgrade tabulky vybavení (TOE)

Tabulka vybavení pozemní jednotky (TOE) se může v průběhu hry změnit. Jakmile budou přiaty nové TOE, prvky se budou postupně měnit v průběhu několika kol, nikoli najednou.

Šance jednotky na přijetí nové TOE je ovlivněna jejím režimem a umístěním.

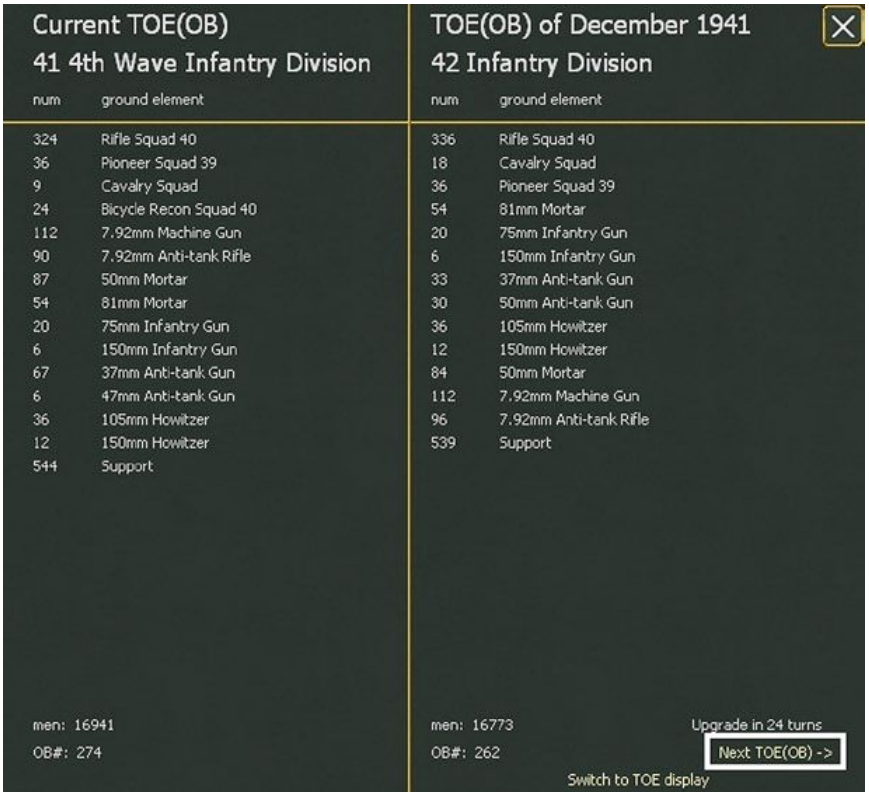
- jednotky, které jsou v boxu státní rezervy nebo na státním zásobovacím zdroji (25.2.3) a které jsou v režimu refit, automaticky prijmou novouTOE
- jednotky, které jsou jinde v režimu refit, budou mít 50% aktualizaci v prvním možném kole
- jednotky, které nejsou v režimu refit, budou mít 20% aktualizace v prvním možném kole
- izolované jednotky mají 0% aktualizace v prvním možném kole

Každý měsíc po prvním měsíci pro novou TOE se tyto šance zvýší o 5%. Například jednotka, která není v režimu refit, bude mít ve druhém měsíci šanci na upgrade 25%, ve třetím 30%. Jednotka nezmění svou TOE, pokud je více než deset hexů od skladu.

Když dojde k upgradu TOE a v nové TOE není žádný stejný generický typ pozemního prvku (protitankové dělo, těžký tank), pozemní prvky budou odeslány zpět do zásobníku. V opačném případě zůstanou a to může způsobit, že některé typy překročí 100% nové TOE. Specifický typ pozemního prvku však není způsobilý pro dodatečné výměny, dokud neklesne pod 100 procent předepsaného množství. Kromě toho pokud jednotka obsahuje více než 125 procent potřeby konkrétního pozemního prvku v TOE, existuje v každém kole šance, že jednotka vrátí některé z nabytečných pozemních prvků do výrobního zásobníku.

V několika případech vyžaduje upgrade TOE pro podpůrné jednotky úplně jiné vybavení, než jaké jim bylo dříve přiděleno. Pokud by tím byla jednotka podpory vyčerpána, bude automaticky převedena do státní rezervy.

TOE jsou rozděleny podle typu jednotky a doby války. Například pro každý rok je předepsaná tanková divize TOE. Nejen, že existují samostatné TOE pro typy jednotek (např. panceřové versus pěchota), ale oddělené TOE dokonce i v rámci typů. Například elitní divize SS budou občas používat tři různé TOE současně. Hráči si mohou prohlédnout budoucí upgrady přístupem do okna TOE konkrétních jednotek.



21.2.7 Upgrade – downgrade a výměna v pozemním prvku

Pozemní prvky se mohou během segmentu pozemních prvků hráčovy logistické fáze změnit na různé pozemní prvky stejného nebo jiného typu. V subsegmentu upgradu může pozemní prvek upgradovat v souladu se svou cestou upgradu, jak je uvedeno v okně podrobností o pozemním prvku (37.6) a okně městského výrobního seznamu (37.13). Může také přejít na starší zařízení, pokud splní potřeby jeho TOE. Mnoho vylepšení zůstane v rámci stejného typu pozemního prvku (např. střelecká četa, střední tank, těžké dělostřelectvo atd.), ale některé vyvolají změnu typu, například použití lehkého stíhače tanků místo lehkého tanku.

Ve výměném subsegmentu může počítač měnit stávající pozemní prvky za pozemní prvky stejného typu, ale nemusí to být nutně cestou upgrade a downgrade, i když prioritu bude mít novější zařízení. Například Panzer IVg je pozemní prvek středního tanku, který upgraduje na Panzer IVh a downgraduje na Panzer IVf2. Ve výměnném subsegmentu však lze pozemní prvky Panzer IVg změnit na jiný střední tank, jako je Panzer IIIj L/60, podle dostupnosti vybavení středního tanku ve výrobním zásobníku.

21.2.8 Spolehlivost AFV a bojových vozidel

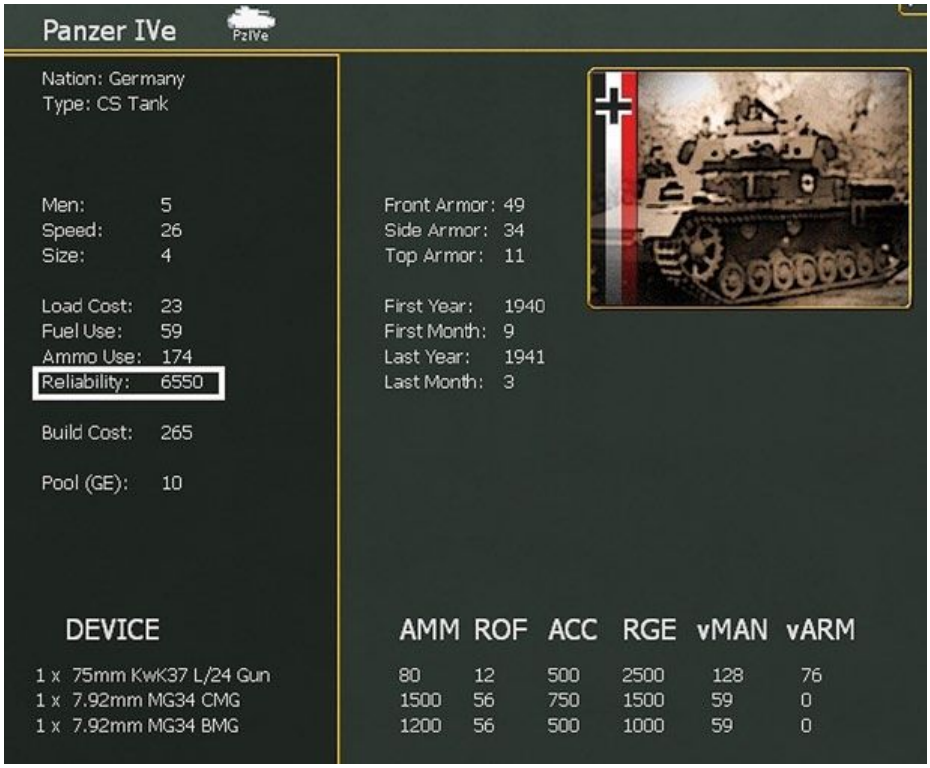
Všechna AFV a další bojová vozidla jsou hodnocena podle sevé spolehlivosti. Kontroluje se při jejich přesunu, přičemž se poškodí ty, u nichž kontrola spolehlivosti selže.

Aby se simulovaly počáteční výrobní potíže, spolehlivost vozidel AFV a bojových vozidel bude při jejich zavedení do výroby nižší a poté se bude zlepšovat, dokud nedosáhne své standardní úrovně. Hodnocení spolehlivosti zastaralých (nevyráběných) letadel je považováno za vyšší než jejich normální hodnocení spolehlivosti, což je činí náchylnějšími k oslabení.

Hodnocení spolehlivosti AFV jsou ve skutečnosti dvě různé položky. První číslice představuje spolehlivost AFV při pohybu (pokud je zobrazena pouze 1 číslice, první číslice se považuje za 0). Čím vyšší číslo, tím menší pravděpodobnost poškození AFV během pohybu.

Druhá číslice je schopnost přežití. Čím vyšší je schopnost přežití, tím menší je na rozdíl od poškození při speciální kontrole přežití pravděpodobnost, že AFV bude zničeno v boji. Spolehlivost lze zkontrolovat na kartě pozemního prvku (37.6):

V tomto případě má Pzr IVe spolehlivost při pohybu 65 a 50 při boji.



Naproti tomu notoricky nespolehlivý Panther D má hodnocení 45 a 40:



To také ukazuje dva způsoby přístupu k těmto informacím.

Informace pro Pzr IV byly převzaty ze záložky pozemní jednotky, zatímco pro Panthera ze záložky 'elements' z veliteské zprávy (35.8.1).

21.2.9 Přizpůsobení se změnám v tabulce vybavení (TOE)

Pokud jednotka překročí nastavenou TOE (buď kvůli upgradu, nebo hráč sníží maximální TOE), bude reagovat odlišně, podle svého umístění:

- jednotky v jiním boxu bojiště (TB) než rezervním okamžitě odešlou zpět do aktivního zásobníku všechny prvky nad 100% TOE (všimněte si, pokud je maximální TOE pod 100, pak budou tyto prvky v další logistické fázi odstraněny).
- jednotky v boxu rezervy okamžitě odešlou zpět do aktivního zásobníku všechny prvky, přesahující jejich maximální TOE.
- jednotky na mapě budou pomalu odesílat zpět do aktivního zásobníku všechny prvky nad 100% své TOE

Pokud jednotka překročí maximální TOE kvůli stavbě jiných jednotek (například sovětského střeleckho sboru ze 3 střeleckých divizí), budou přebytečné prvky odstraněny.

21.3 Bojové jednotky (Combat Units - CU)

Jsou to jednotky velikosti praporu, pluku, brigády, divizí a sborů, které manévrují, aby převzaly kontrolu nad nepřátelským územím a napadly nepřátelské jednotky. Všechny bojové jednotky, pokud neprchaji nebo nejsou vyčerpány, mají bojovou hodnotu (Combat Value - CV) a ve svých šesti sousedních hexech (7.4) uplatňují zónu kontroly (ZOC). Bojové jednotky jsou jedinými pozemními jednotkami, které mohou převádět hexy ovládané nepřítelem na nevyřízené přátelské hexy (7.3.1).

Kromě toho existuje několik typů bojových jednotek, které mají speciální vlastnosti nebo mohou provádět konkrétní mise. Nemotorizované bojové jednotky lze přepravovat vzduchem mezi přátelskými leteckými základnami (22.5) a výsadkové jednotky mohou být letecky vysazeny do jiného hexu. Opevněné zóny jsou nepohyblivé bojové jednotky, které se používají především k budování úrovní opevnění. K některým bojovým jednotkám včetně opevněných zón a většiny divizí se mohou přímo připojit podpůrné jednotky, které pak jsou automaticky nasazeny do jakékoliv bitvy, které se samotné bojové jednotky účastní.

21.3.1 Typy bojových jednotek

Bojové jednotky jsou rozděleny do čtyř hlavních typů: Motorizované; kavalerie; pěchota a opevněné zóny. Typ jednotky ovlivňuje body pohybu, které jednotka může mít (22.1) a náklady na pohyb a boj.

Bojové jednotky často mohou mít přímo připojené podpůrné jednotky. Bojové jednotky velikosti divize a sboru lze rozdělit na menší jednotky (obvykle pluky). Kromě toho lze rozdělené bojové jednotky navzájem sloučit a vytvořit tak silnější jednotku (za cenu jednoho administrativního bodu). Víceúčelové jednotky (MRU) mohou být buď na mapě, nebo připojeny k bojovým jednotkám, takže sovětská střelecká brigáda může být připojena k sovětskému velitelství, bojové formaci, nebo může být umístěna na mapu.



Bojové jednotky menší než divize nepřebírají kontrolu nad hexy v jejich ZOC, ale pouze nad hexy, kterými procházejí (7.3.1).

21.3.2 Rozdělení a slučování bojových jednotek

Některé bojové jednotky mohou být sestaveny do větších formací, nebo rozděleny na menší jednotky.

Sestavení a slučování jednotek:

Stejné nebo menší bojové jednotky lze sloučit do jiné bojové jednotky stejného typu, přičemž první z nich bude odstraněna a druhá posílena.

Jednotky, které se slučují, musejí být v pohybovém režimu ve stejném hexu. Sloučení nebo rozdělení jednotky se provádí výběrem jednotek a následným kliknutím levým tlačítkem na tlačítko build-up/breakdown na liště s informacemi o mapě nebo pomocí klávesové zkratky „B“. Rozdělení nesmí překročit omezení štosování, takže bojové jednotky se mohou rozdělit jen když jsou jedinou jednotkou v hexu. Prchající a zmrazené jednotky se nemohou rozdělovat ani slučovat.

Všimněte si, že jednotky, které budou v pozdější fázi staženy, nelze spojovat pomocí spojovací rutiny. To s největší pravděpodobností ovlivní vytváření formací sovětského sboru nebo přeměnu sovětských střeleckých brigád na střelecké divize.

Protože tato jednotka bude na konci hry stažena na Dálný východ, nelze ji spojit do sovětského střeleckého sboru. Toto omezení je odstraněno, pokud se hráči rozhodnou použít možnost Enhanced Player Theatre Control (13.3.4), protože pak mají větší kontrolu nad nasazením do a z různých boxů bojišť.

Sověti mají tyto možnosti stavby:
- mohou postavit dvě střelecké brigády a vytvořit střeleckou divizi
- od března 1942 mohou postavit 3 sovětské výsadkové brigády a vytvořit gardovou střeleckou divizi
Pravidla pro stavbu sboru jsou v sekci 27.5.5.

Rozdělení jednotek:

Většina divizí Osy se může rozdělit na tři pluky, bojové jednotky očíslované 1/2/3. Stejné tři podjednotky lze spojit zpět do divize, pokud jsou ve stejném hexu. Divize po rozdělení na pluky s označenými 1, 2 a 3 může každému pluku přidělit jednu podpůrnou jednotku. Když je nadřazená divize poprvé rozdělena, všechny připojené podpůrné jednotky budou rozděleny po jedné na pluk. Pokud dojde k obnově nadřazené divize, všechny podpůrné jednotky připojené plukům 1, 2 a 3 budou opět připojeny k nadřazené divizi.

Když bude po rozdělení jedna nebo více těchto jednotek na mapě vybrána, budou všechny jednotky, patřící před rozdělením do nadřazené jednotky, na mapě ohraničeny modře.

Sovětské divize nelze rozdělit. Některé sovětské sbory (tankové a mechanizované) se rozdělí na tři brigády, sovětské střelecké, jezdecké a horské sbory se rozdělí na své dílčí divize. Protože jsou tyto jednotky původně vytvořeny ze specifických divizí, rozdělí se na tyto původní komponenty.

Sovětský sbor pak lze přestavět buď pomocí původních divizí (bez administrativních bodů), nebo pomocí jakýchkoli divizí (to bude něco stát).



Zde byl rozdělen sovětský 1 gardový střelecký sbor. Původní střelecké divize se vrátily ke svým původním jménům, ale s přídomkem (1GRC), aby na to hráč nezapomněl. Pokud je jednotka přestavěna různými formacemi (zde byl nahrazen model 235 RD za 107), pak se původní jednotka vrátí k normálnímu názvu.





Všimněte si, že zatímco sovětské tankové brigády jsou zpočátku považovány za čistě podpůrné jednotky (21.5), pokud byly dříve spojeny do tankového sboru, tento stav se změní.

Sovětský tankový sbor se normálně rozloží a výsledné brigády se na mapě objeví jako nezávislé bojové jednotky.

Zde byl sovětský 23. tankový sbor rozložen a s brigádami se zachází jako s normálními bojovými jednotkami.

Sloučení jednotek:

Za určitých okolností se mohou dvě bojové jednotky stejného typu spojit dohromady, což vytvoří jednu silnější jednotku. Aby bylo možné jednotky sloučit, musí být v hexu další jednotka stejného typu (pěchota, pancéřovaná, motorizovaná atd.). Přidávaná jednotka musí být menší nebo stejně velká jako získávající jednotka. Například brigáda se může sloučit do jiné brigády, divize nebo sboru, ale divize se nemůže spojit do brigády.

Aby se sloučily, součet připravených pozemních prvků obou jednotek nesmí překročit 100 procent TOE jednotky, která vznikne. Pokud je přidávaná jednotka menší, počítá se pouze jedna třetina procenta TOE. Pokud by se například brigáda s 90 procenty TOE sloučila do sboru se 70 procenty TOE, součet by stále splňoval požadavek, protože 90 děleno 3 je 30, což v součtu se 70 dělá 100.

Když je sloučení dokončeno, všechny prvky přidávané jednotky budou umístěny do získávající jednotky a přidávaná jednotka je považována za zničenou a trvale odstraněnou ze hry. Sloučení se dosáhne výběrem odkazu 'MERGE' v okně podrobností bojové jednotky (37.3), která bude sloučena s druhou bojovou jednotkou.

Sloučení jednotek bude stát 1 administrativní bod. Když je přidávaná jednotka začleněna, všechny prvky nad 100% TOE budou odeslány zpět do fondu (nejprve poškozené prvky).

21.4 Víceúčelové jednotky (Multi-Role Units - MRU)

Víceúčelové jednotky se mohou během hry změnit z bojové jednotky „na mapě“ na podpůrnou jednotku. Aby bylo možné jednotku převést z bojové na podpůrnou, musí být tato jednotka ve štosu s jednotkou velitelství (HQ), ke které je připojena. V okně podrobností jednotky se pak objeví možnost „CONVERT UNIT“ (viz obrázek). Jakmile se jednotka změní na podpůrnou jednotkou, může být přímo připojena k jiné bojové jednotce.



Když je připojena k jednotce nebo velitelství (HQ) jako podpůrná jednotka, může se změnit na bojovou jednotku na mapě (pokud tím nepřekročí limit štosování).

Když se víceúčelová jednotka převede na bojovou jednotku, bude umístěna v hexu s jednotkou HQ a zbude jí jeden pohybový bod.

Když se víceúčelová jednotka převede na podpůrnou, je označena hvězdičkou a nebude ji možné během aktuálního tahu znovu přiřadit jinam.

21.5 Podpůrné jednotky (Support Units - SU)

Podpůrné jednotky jsou nezávislé oddíly - prapory, brigády a pluky různých typů, jako je dělostřelectvo, houfnice, minomety, rakety, protitankové, protiletadlové, lyžařské, strojní, ženijní, tankové, stíhače tanků, stavební a pracovní skupiny. Podpůrné jednotky mají svou TOE, která ovlivňuje pozemní prvky přiřazené k jednotce.

Kromě stavebních praporů, které lze automaticky odpojit a opravit železniční tratě, se podpůrné jednotky nezobrazí na mapě, ale budou připojeny k velitelství a určitým bojovým jednotkám. Budou uvedeny v podrobném okně jednotky, ke které jsou připojeny. Pravidla pro připojení a přenos podpůrných jednotek na boj a na velitelství jsou uvedena níže.

Stavební a pracovní podpůrné jednotky slouží k pomoci při stavbě úrovně opevnění hexu a opravě železničních tratí. Všechny ostatní podpůrné jednotky slouží k pomoci bojovým jednotkám v bitvě, buď z vhodné velitelské jednotky, která není od bitvy vzdálena více než pět hexů, nebo z přímého připojení k bojové jednotce, účastnící se bitvy (23.6).

I když podpůrné jednotky nemají schopnost pohybu, spotřebovávají zásoby a palivo a při přesunu jednotek, ke kterým jsou připojeny, získávají únavu. Rovněž utrpí bojové a nebojové ztráty a oslabení z ústupu spolu s jednotkou, ke které jsou připojeni.

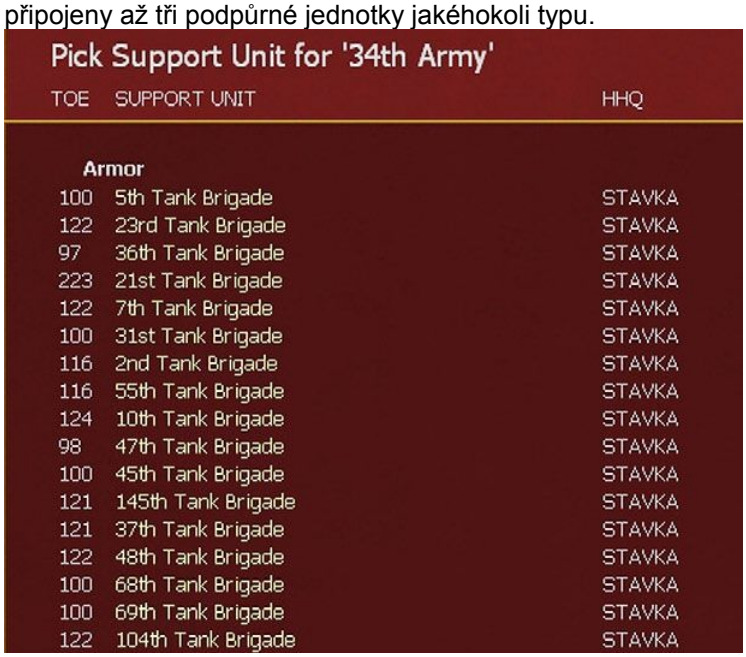


Podpůrné jednotky v boxech státní rezervy lze nastavit tak, aby se nedostaly do režimu refit. To jim zabrání absorbovat nové prvky a vybudovat si TOE.

21.5.1 Připojení podpůrných jednotek k bojovým jednotkám

Hráč může ručně připojit podpůrné jednotky (SU) k některým typům bojových jednotek (CU). Na rozdíl od podpůrných jednotek připojených k velitelství jsou ty, které jsou přímo připojeny k bojovým jednotkám, automaticky zapojeny pouze do bitvy, které se jejich bojová jednotka účastní 23.6). Přímé připojení tak poskytuje jistotu na úkor flexibility.

Typ podpůrných jednotek, které lze připojit k většině bojových jednotek, je omezen. Stavební, pracovní, dělostřelecké, minometné a raketové podpůrné jednotky nebo podpůrné jednotky s označením LW nemohou být přímo připojeny k žádné bojové jednotce kromě jednotek opevněné zóny. K nim mohou být připojeny až tři podpůrné jednotky jakéhokoli typu.



Pěchotní, tanková a motorizovaná divize Osy může mít přímo připojené až 3 podpůrné jednotky. Brigády nezávislé na Ose mohou mít 2 a pluky Osy, rozdělené z divize mohou mít 1.

Sovětský sbor může mít 3 podpůrné jednotky. Sovětské střelecké a bezpečnostní divize mohou mít připojenou 1 podpůrnou jednotku. Mechanizované sovětské horské, jezdecké, tankové divize z rané války nemohou mít žádné přímo připojené podpůrné jednotky.

Víceúčelové jednotky, které budou převedeny mimo mapu, odešlou všechny připojené podpůrné jednotky do svého aktuálního velitelství.

Hráči mohou fyzicky spravovat připojení podpůrných jednotek otevřením okna podrobností vhodných bojových jednotek (37.8). Ke vstupu do okna „PICK

SUPPORT UNIT TYPE“ vyberte tlačítko „ASSIGN“, pak vyberte dostupnou podpůrnou jednotku, kterou chcete zařadit do této bojové jednotky.

Chcete-li převést podpůrné jednotky z bojové jednotky na velitelství (HQ), vyberte podpůrnou jednotku, abyste vyvolali její okno podrobností a poté zvolte odkaz HHQ nebo OHQ, abyste vyvolali seznam vhodných velitelství, kam může být podpůrná jednotka přenesena.



Podle umístění na mapě lze pomocí této možnosti také přenést podpůrnou jednotku do jiného boxu bojiště.

Pro převod podpůrných jednotek do nebo z bojových jednotek neexistuje žádný automatizovaný způsob.

Podpůrné jednotky mohou být připojeny pouze k velitelstvím v dosahu příslušného typu velitelstvi (HQ) (21.11.4) a pro převod podpůrných jednotek musejí být k dispozici i vhodné bojové jednotky. Výjimkou je, pokud připojujete podpůrnou jednotku (SU) z příslušného velitelství nejvyššího velení (například OKH nebo Stavka). Pak žádné limity dosahu nejsou

Připojení určité podpůrné jednotky lze provést pouze jednou za kolo. V kole, ve kterém byla změna provedena, utrpí v administrativním hodu penalizaci –1 a v okně podrobností bojové jednotky bude označena hvězdičkou, což znamená, že ji v tomtéž kole nelze znovu převést.

Připojení podpůrné jednotky k výsadkové jednotce nebo jednotce připravující se na obojživelnou invazi způsobí ztrátu 10 bodů bojové přípravy, nicméně počet těchto bodů nikdy neklesne pod nulu.

Jestliže může podpůrná jednotka vytvářet body bojové přípravy a bude převedena k jinému velitelství nebo bojové jednotce, bude polovina jejích bodů ztracena

21.5.2 Přidělení podpůrných jednotek velitelstvím

Převážná část podpůrných jednotek ve hře bude připojena k nějakému velitelství (nebo nasazena do jednoho z boxů bojišť).

Podpůrné jednotky lze přenášet mezi velitelstvími ručně v průběhu pozemní fáze a automaticky během logistické fáze. Převod podpůrných jednotek není nijak omezen, nicméně aby mohly být jednotly převedeny, velitelství musejí být zásobena. Podpůrné jednotky lze převádět mezi velitelstvími na stejné úrovni, v řetězci velení nebo do jiného boxu bojiště, ale pro každou z těchto akcí jsou dané limity dosahu. Hráči Osy nemohou rumunské podpůrné jednotky přiřadit k maďarskému velitelství nebo naopak.

Konkrétní podpůrnou jednotku lze přenést pouze jednou za kolo a v okně podrobností velitelství bude označena hvězdičkou, což znamená, že ji nelze v daném kole znovu převést. Kromě toho bude podpůrným jednotkám v kole, kdy byla změna provedena, udělena v administrativním hodu sankce –1. Počet podpůrných jednotek, které lze připojit k jednomu velitelství, není omezen, ale velký počet nestavebních podpůrných jednotek může mít špatný vliv na nasazení podpůrných jednotek do boje (23.6.1).

K leteckým velitelstvím lze připojit pouze protiletadlové podpůrné jednotky. Opravárenské železniční jednotky mohou mít připojené pouze stavební prapory a pracovní skupiny a i když je možné tyto podpůrné jednotky ručně převést z železničních oprávárenských jednotek, není možné převést další podpůrné jednotky do železničních oprávárenských jednotek (nebo jim vrátit jednotky, které z nich byly odveleny) .

21.5.3 Připojení podpůrných jednotek k městům

Stavební a protiletadlové jednotky (AA) lze za určitý počet administrativních bodů také připojit k městům (9.2). Připojují se pomocí okna City Detail (37.13).

Stavební jednotky

Stavební jednotky lze poslat zpět na velitelství bez ztráty administrativních bodů (AP) stisknutím X vedle jejich jména v okně City Detail. Stavební jednotky ve městech se automaticky pokusí opravit továrny (včetně přístavů a nádraží) a opravit nebo rozšířit letecké základny. Jako první budou použity stavební jednotky připojené k městu, ale pokud to bude považováno za nedostatečné, mohou být do hexu automaticky povolány další stavební jednotky. Jednotky připojené k městům nebudou systémem automatických oprav železnic používány.

Pokud je město obsazeno a existuje funkční železniční spojení, mohou všechny přiřazené stavební jednotky prchnout. Pokud jsou v izolovaném městě nebo ve větší vzdálenosti než 10 bodů pohybu (MP) od železnice, budou v případš obsazení města ztraceny.

Železniční opravárenské jednotky (21.6.1) připojené k městu nebudou provádět žádné opravy. Ty fungují pouze při nasazení na mapě podle sekce 21.6.

Protiletadlové jednotky

Protiletadlové (AA) nebo podpůrné jednotky typu flak lze na protivzdušnou obranu přiřadit přímo k městu a lze je převést z jednoho města do druhého nebo zpět do jejich nejvyšší velitelské jednotky. Ačkoli jsou AA jednotky uvedeny jako přiřazené v okně podrobností města, ve skutečnosti zůstávají připojeny ke své původní velitelské jednotce, ale v okně podrobností velitelství budou mít před svým jménem písmeno „c“. Jednotky AA přiřazené městům budou navíc uvedeny ve velitelské zprávě s příslušným městem ve sloupci HHQ. Německé a sovětské jednotky AA lze přiřadit z jejich velitelské jednotky jakémukoli spřátelenému městu. Flakové jednotlky spojenců Osy mohou být přiděleny z jejich příslušného vrchního velitelství pouze do města jejich konkrétní národnosti.

Aby se simulovaly politické náklady na snižování městské protivzdušné obrany, jednotky AA ve městech lze převádět zpět do jejich nejvyššího velitelství pouze za cenu v administrativních bodech (9.2). Chcete-li přesunout jednotku AA z města do nejvyššího velitelství, vyberte v okně podrobností města X vedle názvu jednotky AA.

Jednotky AA připojené k městu mohou být v případě obsazení města zničeny, případně zničen či odstraněny, pokud se spojenecká země Osy vzdá (14.3). Když jsou jednotky AA ve městech zničeny kvůli dobytí města, zobrazí se textová zpráva.

Když je město obsazeno a hex není izolován, mohou mobilní flakové jednotky ve městech uniknout do blízkého velitelství nebo přátelského města. Pravděpodobnost úniku závisí na typu jednotky AA takto:

- typ (0) nemotorizovaný (ve hře jsou to německé flakové věže) - 0%
- typ (1) nemotorizovaný - 15% (jednotka musí být v neizolovaném hexu a do deseti pohybových bodů od železnice)
- typ (2) a typ (3) nemotorizované – 66%. Pokud jsou typ (2) nebo typ (3) izolovány nebo jsou od železnice vzdáleny více než 10 bodů pohybu (MP), budou ztraceny
- typ (4) nemotorizované – 100%, pokud sousedí s připojeným hexem železnice. Tento typ jednotky AA představuje flakovou mobilní železniční jednotku

21.5.4 Přesun podpůrných jednotek do a z boxů bojišť

Podpůrné jednotky lze přesouvat do a ven z boxů bojišť (kapitola 13) jako všechny ostatní jednotky. Provádí se to pomocí okna Theatre Box, velitelské zprávy, nebo karty jednotky.

Některé jednotky budou v boxu uzamčeny v závislosti na nastaveném scénáři a možnostech, vybraných hráči. Pokud jsou přesunuty na mapu, budou se zpočátku zobrazovat jako připojené k příslušnému vrchnímu velení (obvykle OKH nebo Stavka) a mohou být běžným způsobem znovu přiřazeny.

Přestože většina převodů nestojí administrativní body, přesun protiletadlových jednotek z jakéhokoli boxu (kromě státní rezervy) bude stát administrativní body, jak je uvedeno v sekci 9.2, protože jsou původně připojeny k městům v příslušném boxu.

21.5.5 Vyčerpané podpůrné jednotky

Na konci logistické fáze bude každá vyčerpaná neizolovaná podpůrná jednotka převedena do boxu rezervy. Může k tomu dojít v důsledku bojových ztrát nebo upgradu tabulky vybavení (TOE), která výrazně změní vybavení, používané jednotkou.

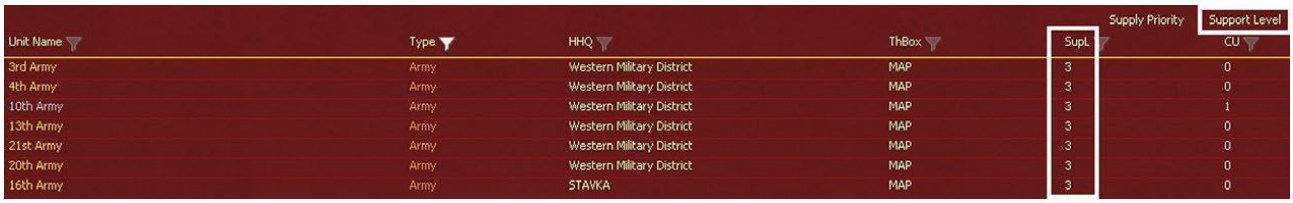
21.5.6 Automatické připojení podpůrných jednotek

Každému vhodnému velitelství může hráč nastavit úroveň podpory. Chcete-li to provést, musíte buď otevřít okno podrobností jednotky, nebo použít velitelskou zprávu. Zmrazené velitelské jednotky a zmrazené podpůrné jednotky nelze nastavit na automatické připojení.



V okně jednotky jsou možnosti ponechat úroveň podpory zamčenou (v takovém případě musí být všechna nasazení podpůrných jednotek (SU) provedena ručně, popřípadě je nutné pomocí kláves „+“ nebo „-“ zvýšit nebo snížit požadovanou úroveň podpory.

Velitelská zpráva (35.3) umožňuje nastavit nebo změnit úroveň podpory pro několik velitelství najednou. Abyste to mohli udělat, otevřete záložku HQ a poté změňte úroveň podpory buď na „locked“, nebo na číslo mezi 0 a 9.



V okně velitelské zprávy (Commanders Report - CR) lze každé velitelství individuálně nastavit na novou úroveň podpory a nastavit požadovanou hodnotu pro všechna vybraná velitelství.

Zvolené nastavení úrovně udává počet jednotlivých typů podpůrných jednotek, které se počítač podle dostupnosti pokusí konkrétnímu velitelství poskytnout. Pokud například hráč nastaví úroveň podpory na 3, počítač by se pokusil poskytnout 3 podpůrné jednotky každého typu, včetně obrněných, protitankových, dělostřeleckých, protiletadlových, raketových atd.

Tento proces probíhá automaticky během logistické fáze fázujícího hráče a sestává ze dvou cyklů, při nichž se podpůrné jednotky přesouvají nejprve v prvním velitelství (přebytek) a poté dolů v řetězci velení (poptávka). Podpůrné jednotky v nepřipraveném stavu budou během prvního cyklu převedeny k příslušnému velitelství vrchního velení.

Celý automatizovaný převáděcí systém podpůrných jednotek lze deaktivovat zaškrtnutím příslušných tlačítek „Lock HQ Support“ na obrazovce Game Options (36.17.1). Kromě toho může hráč deaktivovat funkci automatického přenosu pro konkrétní velitelství výběrem tlačítka 'LOCKED' v jeho okně podrobností. Všimněte si, že pokud má vrchní velitelství úroveň podpory nastavenou a LOCKED, bude automatický přenost pro všechna jeho podřízená velitelství také zablokován.

Kromě toho, pokud je některé vyšších velitelství v konkrétním velitelském řetězci nastavené na „LOCKED“, toto velitelství nebude moci využívat automatický převod podpůrných jednotek.

Stavební a ženijní podpůrné jednotky mají trvale přiřazená nastavení úrovně podpory, která mají přednost před nastavením úrovně podpory hráče, až na „LOCKED“, což zastaví automatický přenos všech podpůrných jednotek ze zamčeného velitelství. Nastavení trvalé úrovně podpory pro stavební a ženijní hodnoty jsou tyto:

TYP VELITELSTVÍ	STAVEBNÍ	ŽENIJNÍ
Vrchní velení (typ 1)	0	0
Armádní skupina (typ 2)	16	4
Armáda (typ 3)	3	3
Sbor (Typ 4)	2	2

Jestli chcete minimalizovat počet podpůrných jednotek ve elitelství (HQ), ale přesto chcete povolit automatický převod přestoto velitelství, použijte nastavení 0. Jediné podpůrné jednotky, které počítač pošle do velitelství, budou stavební a ženijní.

21.5.7 Ruční připojení podpůrných jednotek

Hráči mohou fyzicky spravovat připojení podpůrných jednotek prostřednictvím okna podrobnostípříslušných jednotek velitelství. Musí být vybrána záložka „Assigned“, která zobrazí jednotky, podřízené velitelství a povolí možnost „ASSIGN SUPPORT UNITS“.

Poté se zobrazí všechny vhodné podpůrné jednotky (SU), aktuálně připojené k vyšším velitelstvím v řetězci velení a lze z nich vybrat.

Aby počítač nemohl přenášet podpůrné jednotky, které byly přesunuty ručně, může hráč buď zvýšit úroveň podpory příslušného velitelství tak, aby odpovídala nově připojeným podpůrným jednotkám, nebo změnit úroveň podpory na „LOCKED“, což zabrání tomuto velitelství při logistické fázi automaticky vracet nebo přijímat jakékoliv podpůrné jednotky.

21.5.8 Ruční převod podpůrných jednotek

Podpůrné jednotky lze přenášet mezi jednotkami a velitelstvími. Postup je mírně odlišný od postupu použitého k jejich připojení.

Pokud je podpůrná jednotka připojena k bojové jednotce, zobrazí se na kartě Assigned. Pokud je vybráno tlačítko [X], podpůrná jednotka bude odstraněna a automaticky přenesena do vyššího velitelství (k tomu také dojde, pokud bude jednotka rozpuštěna). Můžete také kliknout na název podpůrné jednotky a zobrazí se okno podrobností jednotky. V tomto případě vyvolá výběr HHQ zobrazení rozsahu velitelství (HQ), do nichž lze jednotku přesunout.

Pokud je podpůrná jednotka připojena k velitelství, lze ji přesunoutkliknutím na název jednotky. Opětovným výběrem HHQ se zobrazí seznam velitelství, do kterých je možné ji přenést.



Všimněte si, že tato možnost vám umožňuje převést podpůrnou jednotku (SU) na jakékoli vhodné velitelství bez ohledu na jeho pozici v řetězci velení. Armádní velitelství může přenést SU na velitelství sboru, které patří k jinému velitelství.

21.6 Stavební jednotky

Stavební jednotky jsou konkrétní typ podpůrné jednotky. Jsou přiřazeny k velitelstvím jako obvykle a poté přiděleny k úkolům v rozsahu jejich řídícího velitelství. Po umístění jednotky přímo na mapu provádějí pouze opravy kolejí, ostatní stavební aktiva budou podle potřeby dočasně připojena k městu, letišti nebo skladu.

Některé jednotky mají specializovanou úlohu pro opravu kolejí, ale většinou je lze použít k urychlení výstavby nebo oprav přístavů, továren, skladů a leteckých základen.

21.6.1 Železniční opravárenské jednotky



K opravě poškozené železniční sítě lze použít jen jednotky označené jako Rail Repair (RR).

Na rozdíl od jiných podpůrných jednotek se tyto jednotky objeví na mapě v hexech, které opravují, ale hráč je nesmí přesunout jiným způsobem, než je poslat zpět do jejich velitelství výběrem stavební jednotky a poté kliknutím na 'RETURN TO HQ v liště jednotek.

Lidským hráčům budou tyto jednotky přiděleny pouze do rozsahu velení (21.11.4) jejich řídícího velitelství. Pokud je například stavební jednotka přiřazena k velitelství sboru, může opravovat hexy kolejí jen v dosahu tohoto velitelství, ale stejná stavební jednotka, připojená k velitelství vrchního velení (např. OKH nebo Stavka) by mohla pracovat až do vzdálenosti 90 hexů.

Železničí opravárenské jednotky obvykle nebudou automaticky nasazovány do hexu sousedícího s velitelstvím železničních oprav FBD/NKPS (21.11.1). Vzhledem k posloupnosti akcí ve fázi logistiky jsou železniční opravné jednotky přiřazeny dříve, než jsou hexy opravené FBD/NKPS považovány za funkční (zachovávají si pomyslný 1 bod poškození z poslední pozemní fáze), takže automatické opravné jednotky nebudou takový úsek železnice předem opravovat. Kromě toho se automatické opravárenské jednotky nebudou pohybovat v sousedství nepřátelské jednotky.



V podstatě to znamená, že automatické oprvářské jednotky nebudou spolupracovat s velitelstvím oprav železnice FBD/ NKPS.

Všimněte si, že železniční opravárenská jednotka bude pokračovat v opravě daného hexu, i když se její řídící velitelství v průběhu práce vzdálí. Po dokončení práce se vrátí na velitelství (a totéž udělá, když jí bude ručně nařízenou práci ukončit).

Odpojené podpůrné jednotky obecně opraví poškozený železniční hex za kolo. Opravy za špatných povětrnostních podmínek budou probíhat mnohem pomaleji. Přesun a práce těchto podpůrných jednotek probíhá při logistické fázi hráče.

Jakmile budou dokončeny jejich práce na opravě kolejí v určitém úseku, počítač je vrátí do jejich velitelství a poté je automaticky pošle do jiného úseku, který vyžaduje opravu.

Opravy kolejí mohou provádět pouze železniční opravárenské jednotky. Sověti a Osa mají jednotky s označením RAD, OT nebo s titulkem „Rail Construction“.

21.6.2 Jiné stavební jednotky

Všechny jsou řízeny AI, která přiděluje stavební jednotky na místo (město - letiště) automaticky, nikoli na mapu. AI se nyní v případě potřeby pokusí poslat více stavebních jednotek na místo (zejména menší sovětské stavební jednotky).

V každé logistické fázi stavební jednotky znovu vyhodnotí, kde jsou potřebné, a automaticky se přesunou na jiné místo. Jednotky ve velitelstvích a místech jsou volně přesunuty počítačem, ty přímo připojené k bojové jednotce nebudou automaticky přesunuty. Stavební jednotky budou přiděleny nejprve požadavkům s nejvyšší prioritou, dále se bude postupovat podle seznamu. Pořadí priority od nejvyšší po nejnižší je:

- prioritní oprava továrny (hráč zařadil poškozenou továru do přednostního stavu opravy)
- oprava skladu (poškozená železnice nebo nádraží v hexu skladu)
- stavba nebo oprava letecké základny
- nespěchající oprava továrny

Každá jednotka, která byla vyslána k provedení jedné z těchto oprav, již nebude k dispozici pro pomoc pozemním jednotkám, připojeným k tomuto velitelství při stavbě úrovně opevnění (což se stává na konci kola). Manuálně je lze vrátit do jejich řídícího velitelství otevřením okna umístění a stisknutím X vedle jednotky.

21.7 Zmrazené jednotky

Některé jednotky začínají scénář na určitý počet kol jako zmrazené s nulovými body pohybu (MP). Počet kol je uveden ve vyskakovacím okně hexu pouze pro hráče, který vlastní jednotku (Fzn 2 označuje zmrazení na další dvě kola). Ostatní jednotky mohou být zmrazeny podle pravidel specifických pro scénář. Tyto jednotky ve vyskakovacím okně hexu neukazují počet zbývajících kol a uvolňují se za zvláštních podmínek, uvedených v pravidlech scénáře.

Během každé spřátelené logistické fáze se na žetonu zmrazené jednotky sníží ukazatel zbyvajících kol o 1 a když dosáhne 0, jednotka se uvolní a v daném kole jí budou přiděleny body pohybu (MP). Takto zmrazená jednotka může být rozmrazena v případě, že je napadena, nebo pokud je ve vzdálenosti 3 hexů od nezmrazené neizolované nepřátelské jednotky buď při logistické fázi, nebo po obojživelné fázi.

Zmrazené jednotky se nemohou pohybovat ani taktickým, ani strategickým pohybem. Zmrazené jednotky nemohou stavět pevnosti, nicméně stavební jednotky mohou stavět opevnění v hexech, kterézmrazené jednotky zabírají. Zmrazené jednotky nelze rozpustit nebo sloučit s jinými jednotkami, ani je rozdělit na menší jednotky. Zmrazené jednotky mohou změnit své maximální nastavení tabulky vybavenív (TOE). Letecké skupiny, připojené ke zmrazeným leteckým základnám, mohou provádět automatické mise.

21.8 Statické bojové jednotky

Během války německá armáda zbavila mnoho jednotek na klidném úseku fronty jejich vozidel, nechala je zakopat a snížila tím spotřebu paliva, aby se zdroje soustředily v oblastech, kde byly plánovány ofenzivy.

Pro simulaci této praxe mají obě strany možnost umístit bojové jednotky během hry do statického režimu a předat své nákladní vozy k použití jiným jednotkám nebo zásobníku motorových vozidel. Statický režim vyjme vozidla z jednotky a sníží jí body pohybu na 2. Motorizované jednotky ve statickém režimu platí při nemotorizovaném pohybu náklady na pohyb. Jednotky mohou být ve statickém režimu již při startu některých scénářů.

21.8.1 Nastavení jednotek do statického režimu

Každá neizolovaná a nezmrazená bojová jednotka na mapě může být nastavena do statického režimu, pokud se během kola nepohybuje a aktuálně se nachází v hexu s úrovní umělého opevnění 2 nebo

vyšší (AI není omezena požadavkem na úroveň opevnění). Bojové jednotky jsou umístěny do statického režimu výběrem hexu, ve kterém se nacházejí a poté výběrem tlačítka „STATIC“ v žetonu na liště jednotek.

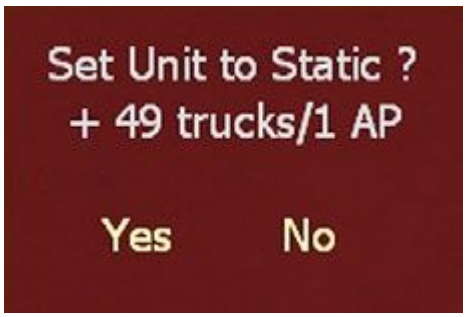
Všimněte si, že tlačítko „SET STATIC“ se nezobrazí, pokud bojová jednotka není způsobilá pro nastavení do statického režimu.



V tomto případě je 340. střelecká divize způsobilá přejít do statického režimu, protože zabírá hex s opevněním úrovně 2.

Jednotce budou v daném kole okamžitě odebrány všechny body pohybu (MP) a všechna vozidla této jednotky budou okamžitě vrácena do zásobníku motorových vozidel (ve velitelstvích a v zásobovacím systému je mnoho vozidel, která jednotka stále používá, ale předpokládá se, že se vzdala všech svých vozidel).

Fázující hráč okamžitě obdrží jako bonus administrátorské body na základě počtu vozidel, vrácených do motorového zásobníku, který se rovná 1 + ((auta v jednotce + náhodné (100))/100) (oříznuto). Při ořezávání počtu bodů, které budou získány, je zobrazeno 1 + (auta v jednotce/100) (nejnižší možný zisk). Počet vozidel a zisk administrativních bodů se hráči zobrazí před potvrzením nastavení do statického režimu. Ve výše uvedeném příkladu získá sovětský hráč 49 nákladních vozidel a 1 administrativní bod.



Jednotka má po zbytek kola 0 bodů pohybu (MP). Pokud nejsou statické jednotky znovu aktivovány, mají jen 2 body pohybu za kolo, ale mohou využívat strategickou železniční, námořní nebo obojživelnou dopravu. Statické jednotky se mohou vytvářet (rekombinovat), pokud jsou statické všechny jednotky, ze kterých se vytvářejí. Statické jednotky se mohou rozdělit. Statické jednotky nelze slučovat ani kombinovat s nestatickými jednotkami. Statické jednotky nelze rozpustit (21.10).





Za použití stejného příkladu jako výše je nyní 340 střelecká divize statická a má 2 MP.

Když je zapnuto tlačítko **View Unit Modes**, jednotky ve statickém režimu se zobrazí ohraničená bílou barvou. Statické jednotky, které se v důsledku boje stáhnou nebo probudí, zůstanou ve statickém stavu. V roce 1941 nelze jednotky nastavit do statického režimu.

21.8.2 Reaktivace statických bojových jednotek

Neizolované statické jednotky, které se nepřesunuly, lze kdykoli během fáze pohybu za administrativní body znovu aktivovat. Vozidla pro mobilizaci statické jednotky se odebírají z motorového zásobníku (pokud je v zásobníku nedostatek vozidel, statickou jednotku nelze znovu aktivovat). Bojové jednotky se znovu aktivují výběrem hexu, ve kterém se nacázejí a poté výběrem tlačítka „MOBILIZE“ na

žetonu v liště jednotek. Statické jednotky nemohou být reaktivovány ve stejném kole, kdy byly převedeny na statické. Bojové jednotky, mobilizované ze statického režimu, nemohou v aktuálním kole útočit..

Aktivované jednotky okamžitě získají 50% svých požadavků na vozidla ze zásobníku a 50% svých bodů maximálního pohybu (25 pro motorizované, 11 pro kavalérii a 8 pro pěchotu). Administrativní náklady na aktivaci se rovnají 1 + ((potřeba aut při mobilizaci + náhodný (50))/50. Když se zobrazuje, kolik bodů to bude stát, displej zobrazí administrativní body (AP) jako 1 + (potřeba aut jednotky při mobilizaci+50)/50. To je maximum, může to být o bod méně.

Všimněte si, že jednotky s datem stažení do jiného boxu (13.1.3) nelze nastavit do statického režimu.

21.9 Vyčerpané a nepřipravené jednotky

21.9.1 Vyčerpané jednotky

Jednotky s 10 procenty tabulky vybavení (TOE) nebo méně jsou vyčeroané. Nemají zónu kontroly (ZOC) a pokud skončí vedle nepřátelské jednotky a nebudou ve štosu s bojovou jednotkou, která je připravená nebo nepřipravená, automaticky se přemístí. Všimněte si možnosti, že když se jednotka vyčerpá během fáze provádění leteckých operací, vyčerpaná jednotka může skončit vedle nepřátelské jednotky a automaticky se nepřesune. Přesun pak nastane, když se nepřátelská jednotka vedle takové jednotky pohybuje.

21.9.2 Nepřipravené jednotky

Jednotky, které mají součet aktuální morálky a skutečného procenta tabulky vybavení (TOE) menší než 90, jsou nepřipravené. Nepřipravené bojové jednotky sice mají zńu kontroly (ZOC), ale mohou provést útok pouze v případě, že během tahu nevyčerpaly žádné body pohybu (MP).

21.10 Rozpuštění a sloučení jednotek

Jednotky, které mají být staženy, nelze rozpustit ani sloučit (lze to zkontrolovat jak na žetonu jednotek, tak pomocí velitelské zprávy).

21.10.1 Rozpuštění jednotek

Většina pozemních jednotek a leteckých skupin může být trvale rozpuštěna a odstraněna ze hry. Výjimkou jsou velitelství vrchního velení (typ 1), všechny typy leteckých velitelství a jednotky jakéhokoli typu, u nichž je plánováno stažení.

Chcete-li jednotku rozpustit, vyberte v okně podrobností jednotky DISBAND. Tím pošlete letadlo, piloty a pracovní sílu posádky z leteckých skupin nebo pracovní sílu a vybavení ze všech pozemních prvků v pozemních jednotkách zpět do příslušných výrobních oblastí. Všechny podpůrné jednotky, které jsou přiřazeny k rozpouštěné jednotce, jsou automaticky znovu přiřazeny k nadřízené velitelské jednotce rozpouštěné jednotky.

Všimněte si toho, že jednotky (pozemní i vzdušné skupiny) lze také rozpustit pomocí funkcí uvedených ve zprávě velitelů.

Jednotky lze rozpustit jen když jim zbývá dostatek pohybových bodů k přesunu na železniční hex, který je připojen k zásobovací síti a pokud se nenacházejí do tří hexů od nepřátelské jednotky. Zmrazené nebo statické jednotky nelze rozpustit. Jednotka musí mít pro rozpuštění alespoň jeden zbývající pohybový bod. Opevněné zóny jsou výjimkou, protože se mohou rozpustit, přestože mají nulové body pohybu a nemusí být tři hexy od nepřátelské jednotky. Jedinou podmínkou je, aby nebyly zmrazeny.

Pokud nejsou splněny výše uvedené podmínky, možnost Disband Unit se v okně podrobností jednotky nezobrazí. Rozpuštění stojí jeden administrátorský bod (sloučení jednotky je považováno za rozpuštění jednotky a bude také stát jeden administrátorský bod).

21.10.2 Sloučení jednotek

Někdy je možné sloučit dvě oslabené jednotky (nebo více) a vytvořit tak jednu silnější formaci. Musí pro to existovat přiměřeně shoda v prvcích přítomných v obou formacích (takže například normální sovětská střelecká brigáda může být sloučena do sovětské střelecké divize nebo střeleckého sboru) a sloučená jednotka příliš nepřekročí tabulku vybavení (TOE) .

Jednotka, která bude při sloučení zrušena, nesmí mít později ve hře naplánovaný přesun do jiného boxu bojiště (13.1.3), pokud ovšem hráči nepoužívají možnost Enhanced Theatre Box Control (13.3.4).

21.11 Velitelství (HQ)

Velitelství poskytuje jednotkám ve WitE2 velení a řízení. Kromě velitelství vrchního velení mají všechny jednotky, včetně podpory a leteckých skupin, nadřízené velitelství, ke kterému jsou připojeny. Aktuální uspořádání velení a řízení pro fázujícího hráče lze zobrazit buď na obrazovce Order of Battle (OOB) na kartě informačních oken (36.1), nebo prostřednictvím velitelské zprávy (Commanders Report - CR).

U jednotek na mapě může toto bezprostředně nadřízené velitelství poskytovat logistickou a bojovou podporu, samozřejmě pokud je v příslušném dosahu. Počet bojových jednotek, které lze k velitelství připojit, není omezen, ale pozemní velitelství, překračující svou normální velitelskou kapacitu (21.11.3), budou méně efektivní. Většina bojových jednotek bude obvykle připojena k velitelstvím nižší úrovně, ale je povoleno přímé připojení bojových jednotek k jakémukoliv velitelství.

Velitelství obvykle velí velitel stejné národnosti.

21.11.1 Typy velitelství (HQ)

Existuje sedm typů velitelství (HQ):

Velitelství vrchního velení (Typ 1):

Každý národ zastoupený ve hře má velitelství vrchního velení, ktermu jsou podřízeny všechny ostatní jednotky na jeho straně. Tyto velitelské jednotky nemají vyšší velitelství a efektivně se řídí samy. Jednotky vrchního velitelství nelze rozpustit. Nezmražené jednotky lze z těchto velitelství převést i v případě, že je velietlství (HQ) zmraženo.

Jako velitelství vrchního velení jsou určena:

OKH - Německo (Němci mají navíc jako vrchní velení OKW s vlastním stromem Order of Battle (OOB), ale většinou pouze pro jednotky v boxech bojišť)
Italské vrchní velení - Itálie
Maďarské vrchní velení - Maďarsko
Rumunské vrchní velení - Rumunsko
Slovenské vrchní velení - Slovensko
Stavka - Sovětský svaz

Skupina armád, OKL,maďarské, slovenské, rumunské letecké velitelství, Regia Aeronautica; Sovětský front, vojenské okruhy (typ 2):

Jsou to pozemní nebo letecká velitelství s velkou kapacitou, připojená k velitelství vrchního velení (typ 1) a obvykle slouží jako vyšší velitelství zbytku jejich národních jednotek.

Armáda, letecké síly, letecká flota nebo letecké velitelství, sovětské letecké armády, německé Luftflotte (typ 3):

Letecká nebo pozemní velitelství se střední kapacitou, která jsou podřízena buď velitelství typu 1 nebo 2. Letecká velitelství nemají žádná kapacitní omezení a mohou se k nim připojit pouze jednotky nižší úrovně, jako jsou letecké základny, letecké divize a protiletadlové podpůrné jednotky.

Letecké základny (typ 5):

Letecké základny se liší od ostatních velitelských jednotek v tom smyslu, že jejich účelem je podpora leteckých skupin. Jsou to stacionární instalace a během hry lze stavět nové letecké základny. Letecké základny jsou jedinými jednotkami na mapě, ke kterým lze připojit letecké skupiny. Letecké základny nemohou mít připojeny žádné bojové ani podpůrné jednotky.

Železniční opravárenské jednotky (Typ 6):

Jsou to železniční opravárenské jednotky, které fungují jako jako velitelství pro stavební jednotky a podpůrné pracovní čety. K železničním opravárenským jednotkám lze připojit pouze stavební a podpůrné jednotky.

Obojživelné velitelské jednotky (typ 7):

Obojživelné velitelské jednotky nemají velitele a musejí být připojeny k velitelství vrchního velení (typ 1). Obojživelné velitelství se používá k obojživelnému pohybu bojových jednotek, námořní přepravě jednotek a zásobování po plážích, představované dočasným přístavem (když v hexu obojživelného invazního cíle není trvalý přístav). Obojživelná velitelství mohou mít připojené podpůrné námořní skupiny, představující lodě, poskytující dělostřeleckou podporu při obojživelných útocích a pozemních bojích v sousedních pozemních hexech. Obojživelná velitelství budou mít také řadu přepravních a nákladních lodí, přidělených na podporu výsadku pro obojživelné invaze a pro údržbu dočasných přístavů.

Obojživelná velitelství mohou používat pouze obojživelné a námořní strategické pohyby. Nikdy nesmějí vstoupit do přístavního hexu. Mohou vstoupit na hex trajektu a asistovat jednotkám, útočícím na hex trajektu.

Přes hexy sousedícími s jednotkou obojživelného velitelství a obojživelná jednotka velitelství neprojdou ani nepřátelské zásoby, ani nepřátelská námořní doprava. Velitelství zničí všechny nepřátelské jednotky naložené na lodích ve vodních hexech, které se pohybují v sousedství. Kromě toho budou obojživelná velitelství na konci aktuální fáze provádění leteckých operací bombardovat nepřátelské jednotky v sousedních pozemních hexech, což může způsobit poškození pozemních prvků.



21.11.2 Útočná velitelství



Některé armády Osy a sovětského frontu mohou být označeny jako útočná velitelství. Sovětského hráče to bude stát 20 administrativních bodů a německého hráče 10 administrativních bodů. Pokud je velitelství přeneseno do boxu bojiště nebo staženo z důvodu změn OOB, ztratí svůj útočný status.

Nastavení na útočné (Assault HQ) se provádí z okna podrobností jednotky HQ (pomocí tlačítka na žetonu jednotek).

Útočné velitelství se na kartě velitelské zprávy zobrazí jako „**Aslt**“. V horní části okna OOB (36.1) se navíc zobrazují aktuální příkazy **Assault**.

Na obrázku (na minulé stráce) je západní front nastavený na útočný stav (a má extra velitelskou kapacitu), zatímco Brjanský front není (ale lze to nastavit, pokud sovětský hráč nepřekročil svou kapacitu pro aktuální kolo).

Když jevelitelství nastaveno jako útočné, jeho kapacita velitelských bodů se vynásobí 5, vydělí 3 a tato nová hodnota se zobrazí na liště jednotky velitelství (6.5.6). Velitelská kapacita všech připojených velitelství se zvýší o 4/3 (takže například pokud je standardní hodnota 9, zvýší se na 12).

Všechny jednotky, přímo i nepřímo)podřízené útočnému velitelství, jsou ovlivněny těmito změnami:

- dvojnásobná rychlost získávání bodů bojové přípravy ve srovnání s jinými jednotkami (23.2).
- zvýšená šance projít všemi relevantními kontrolami podpory.
- sovětské dělostřelectvo získává 50% munice navíc (před rokem 1944, v porovnání s běžnými pravidly)
- jednotky nemohou stavět opevnění nad úroveň 1.

Tyto výhody nevznikají, pokud:

- samotná jednotka nebo její velitelství bylo právě v tomto kole připojena k příslušné armádě Osy nebo sovětskému frontu
- pokud je útočné velitelství nebo jakékoli jiné velitelství v řetězci velení přetíženo z hlediska velitelských bodů (21.11.6).
- pokud je nějaké velitelství v řetězci velení mimo dosah velení útočného velitelství (21.11.4).

Počet útočných velitelství, která lze vytvořit, se v průběhu hry liší:

DATUM	OSA	SOVĚTSKÝ
1941	6	2
1942	5	3
1943	4	4
1944	3	5
1945	2	6

Pokud hráč Osy určí útočná velitelství, přesahující povolený počet pro daný rok, udrží si útočný status, ale nebude moci vytvořit žádná další, dokud se opět nedostane pod maximum.

21.11.3 Velitelská kapacita velitelství (HQ)

Velitelská kapacita je měřítkem celkového počtu bojových jednotek, které může dané velitelství efektivně řídit.

Velitelská kapacita různých úrovní velitelství se liší podle národnosti a herního kola.

TYP		**6/41 - 3/42**		**4/42 - 3/43**	**4/43 - 3/44**	**4/44 - 9/45**
Sbor (Typ 4)		9 CP		9 CP	10 CP	11 CP
Armáda osy (Typ 3)		27 CP		27 CP	30 CP	33 CP
Skupina armád osy (Typ 2)		108 CP		180 CP	120 CP	132 CP
Sovětská fronta (typ 2)	72 CP	81 CP	90 CP	99 CP		
Sovětský MD (typ 2)	36 CP	36 CP	36 CP	36 CP		

Sovětské armády (typ 3) mají různé CP podle typu a dat:

TYP	**6/41 - 8/41**	**9/41 - 3/42**	**4/42 - 9/45**
Tankové armády	N/A	N/A	11 CP
Střeží tankové armády	N/A	N/A	12 CP
Armády kombinovaných zbraní	21 CP	21 CP	18 CP
Armády šoků a stráží	N/A	21 CP	21 CP

OKH, Stavka a různá vrchní velitelství, spojená s Osou, mají nekonečnou velitelskou kapacitu, která je zobrazena jako 999.

Pokud byla armáda Osy nebo sovětského frontu nastavena jako útočné velitelství, bude mít velitelství a všechna podřízená velitelství přidanou velitelskou kapacitu (21.11.2).

21.11.4 Dosah velitelství

Jednotlivé typy velitelství mají různý dosah, ve kterém mohou poskytovat zásoby, velení a přiřazovat podpůrné jednotky.

Vrchní velení - 90 hexů
Skupina armád, front - 45 hexů
Armáda - 15 hexů
Sbor, sovětská armáda po červenci 1941 - 5 hexů
Letecké velení - 90 hexů (všimněte si, že pokud je letecké velení v rozmezí 90 hexů, dosah nebude upraven (15.5.4) a letecká základna bude považována za vzdálenou 0 hexů od velitelství).

21.11.5 Bonusy za velení u některých typů velitelství

Některé typy velitelství poskytnou dodatečné bonusy některým nebo všem jednotkám, které jsou s nimi ve štosu.

Německý motorizovaný nebo tankový sbor:

Když motorizovaná jednotka provádí administrativní kontrolu velitele, velitel všech jednotek velitelství tankové armády, tankového nebo motorizovaného sboru, zapojených do administrativní kontroly velitele získají při kontrole +1 ke svému administrativnímu hodnocení.

Německé sbory a armády SS:
Mohou jim velet pouze velitelsé SS.

Sovětské tankové armády:

Stejně jako u německých motorizovaných nebo tankových sborů je u motorizovaných jednotek bonus +1 za administrativní velitelské hodnocení. Pokud je navíc sovětská armáda označena jako gardová tanková armáda, dojde ke zvýšení kapacity velení o 1.

Sovětské šokové a gardové armády:

Poskytují bonus +1 k administrativnímu skóre jejich velitele. Pro gardové armády je to navíc k bonusu pro tankovou armádu, takže gardová tanková armáda poskytne k administrativnímu hodnocení bonus +2, pokud kontrola zahrnuje také motorizovanou jednotku.

21.11.6 Velitelské body za bojové jednotky

Za bojové jednotky na mapě se vydává různý počet velitelských bodů:

Prapor/pluk/brigáda - 1
Opevněná zóna - 1
Divize - 2
Sbor - 4

Víceúčelové jednotky (MRU) mimo mapu nestojí žádné velitelské body. Pokud velitelství velí jednotkám jiné národnosti, zaplatí navíc 1 velitelský bod za každou bojovou jednotku (Combat Unit - CU). Pluk jiné národnosti tedy stojí 2 velitelské body.

Tato penalizace platí pro hráče Osy v celém velitelském řetězci na úrovni armády, takže velitelství německé armády nepřímo velící neněmeckým jednotkám také využije více své velitelské kapacity. Tento postih se nevztahuje na armádní skupiny nebo velitelství vrchního velení.

21.11.7 Efektivita velitelství (HQ) a podpůrné jednotky (SU)

Velitelství získají výhodu ze všech administrativních hodů v závislosti na celkovém počtu podpůrných jednotek ve velitelství.

21.11.8 Konverze a upgrady velitelství

V průběhu hry řada velitelství změní své označení. Některé změny budou mít na hru malý vliv (například rané německé motorizované sbory, znovu označené jako tankový sbor).

Převedením některých velitelství střeleckého a mechanizovaného sboru při startu však vznikne řada sovětských armád. Stejně tak budou vytvořeny podle historického OOB sovětské gardy a téměř všechny budou konvertovány ze stávajícího velitelství.



Poznámka: Hráči ve WiTE2 nemohou stavět velitelství.

21.11.9 Přemístění velitelství

Hráč může přemístit většinu typů ústředních jednotek, včetně železničních opravárenských jednotek, pomocí tlačítka „RELOCATE“ v pravém horním rohu okna podrobností velitelství (37.2). Přemístění je podobné přesunu (23.13), ale jde o dobrovolnou akci, která vede k přesunu jednotky do přátelského města, které je v nabídce.

Velitelství bude mít body pohybu (MP) sníženy na nulu, ale mezi přemístěním a normálním pohybem není žádný vztah. Velitelství a všechny připojené podpůrné jednotky utrpí oslabení (23.12). Město, do kterého je jednotka přemístěna, bude obecně pro hráče Osy na západ a pro sovětského hráče na východ, ale pro přemístění existuje i náhodný faktor, takže hráč nemůže předvídat, kde je jednotka skončí.

Zatímco letecké základny nelze přemístit, letadla přemístit lze. Pokud je letecká základna přeplněna, všechna poškozená letadla budou ztracena a ostatní se přesunou na nejbližší operační základnu.



Herní tip: Přestože lze velitelství přemístit vícekrát za tah, přemístění se obecně doporučuje pouze u izolovaných velitelství, které chcete okamžitě dostat z kapsy, místo abyste čekali, až jednotku nedobrovolně přesunou nepřátelské jednotky.

Pravidelný pohyb je téměř vždy upřednostňován před přemisťováním, protože cíl přemístění je těžké předvídat a způsobuje ústupové oslabenívelitelství a všech připojených podpůrných jednotek.

21.11.10 Přeřazení bojových jednotek mezi velitelstvími



Konkrétní bojovou jednotku lze k jinému velitelství převést pouze jednou za kolo. V administrativním hodu kola, ve kterém byla změna provedena, utrpí –1 a v okně podrobností bojové jednotky bude označena hvězdičkou, což značí, že ji v aktuálním kole nelze znovu převést.

21.12 Štosování

21.12.1 Standardní pravidla štosování

V hexu mohou být najednou maximálně tři jednotky na mapě, bez ohledu na typ, velikost nebo stav. Jiné jednotky se přes hex se třemi jednotkami mohou pohybovat, ale nemohou se v tomto hexu zastavit.

K rozdělení bojové jednotky může v hexu dojít pouze v případě, že rozdělené jednotky nepřekročí tento limit štosování.

21.12.2 Zvláštní pravidla štosování (městské pevnosti)

Ve velkých městských a některých přístavních hexech platí pro štosování speciální pravidla. V těchto hexech je možné vytvořit jednotku „City Fort“ (městská pevnost) (20.6) a k tomuto statickému velitelství lze připojit více bojových a velitelských jednotek.

Jednotky v městské pevnosti budou uvedeny ve velitelské zprávě (dodatek 35.2) s poznámkou „Fort“. Kliknutím na název jednotky se mapa vycentruje na pevnost s otevřenou záložkou podrobností jednotek (z ní také případně můžete jednotky z pevnosti odebrat).

Unit Name	Size	Type	OB	HHQ	ThBox	DtHQ	Men	Gun
Smolensk Fortified Region	XXX	Fort	Soviet City Fortified Region	24th Army	MAP	11	22704	384

22. POHYB POZEMNÍCH JEDNOTEK NA PEVNINĚ

Tato část vysvětluje, jak ve WiTE2 přesunovat pozemní jednotky. Námořní dopravě se věnuje kapitola 24.

Klíčové body:

- různé druhy pohybu (taktický, strategický a letecký)
- jak se počítají body pohybu pro taktický pohyb
- náklady na taktický pohyb a vliv „administrativního pohybu“
- interakce silničního systému a náklady na taktický pohyb
- jak provádět strategický železniční pohyb
- jak provádět letecké zásobování, leteckou dopravu jednotek a letecké operace

Pro pozemní jednotky existují dva obvyklé typy pozemního pohybu - taktický a strategický železniční. Jednotky se navíc mohou pohybovat po moři (24.3) a některé bojové jednotky lze přepravovat i letecky (22.5).

Taktický pohyb probíhá od jednoho pozemního hexu do jiného pozemního hexu pomocí pohybových bodů (MP) a zahrnuje náklady na terén, přesun do nepřátelských zón kontroly, nepřátelských hexů a náklady útoku na nepřátelské jednotky.

Všimněte si, že nemusíte jednotku přesouvat hex po hexu, výběrem cílového hexu se jednotka automaticky přesune po určené dráze pohybu. Pro většinu pohybů vám počítač určí nejrychlejší trasu mezi počátečním a koncovým hexem.



Na obrázku počítačová rutina automaticky vybrala pro zvolenou jednotku nejrychlejší trasu (v MP) mezi počátečním a cílovým hexem. V cíli jí zbude 1 MP a lze ji přesunout o další hex (pokud je to možné) buď okamžitě, nebo později ve fázi pohybu.

Náklady na taktický pohyb se také používají ke stanovení nákladů na převoz zásob nákladními auty.

Strategický pohyb po železnici představuje nakládání jednotky do vlaků a její přepravu po přátelských železničních tratích. Využívá k tomu body strategického pohybu (SMP), ale závisí také na dostupnosti železniční kapacity a využití kolejí na železničních tratích.

Jednotky využívající strategický železniční pohyb mají taktické body pohybu (MP) snížené úměrně výdeji strategických bodů pohybu (SMP). Podobně budou jednotce, která se pohybovala po železnici nebo námořní dopravě, ubrány zbývající body taktického pohybu.

Jestliže tah nevedl ke změně leteckého zákazu, neproměnil nepřátelský hex na čekající přátelský hex, nedošlo k útoku na nepřátelskou jednotku nebo si hráč všiml nepřátelské jednotky, která dříve měla detekční úroveň nula, může tah vrátit zpět (tlačítkem „Undo“ nebo klávesovou zkratkou „u“),

Fázující hráč může během pohybové fáze provádět pohyby, bojové, letecké transportní a přepravní mise a další administrativní funkce v libovolném pořadí. Jestliže je k dispozici dostatek pohybových bodů, může například bojová jednotka použít taktický pohyb k pohybu v sousedství nepřátelské jednotky, zaútočit,

poté použít taktický pohyb k přesunu na železniční hex a poté použít strategický pohyb po železniční síti a nakonec z vlaku vystoupit. Stejně tak můžete přesunout jednu jednotku o jeden nebo více hexů, nechat ji, přesunout o další a poté se vrátit k původní jednotce, abyste využili zbývající MP.

Mnoho akcí vyžaduje před provedením výběr konkrétního režimu.

22.1 Určení bodů taktického pohybu

Jednotky na mapě začínají každé kolo s určitým počtem bodů pohybu bodů (MP). Jsou určeny řadou faktorů, včetně typu jednotky, ať už je motorizovaná nebo nemotorizovaná (21.3.1), stavu zásob (paliva pro motorizované jednotky, zásob pro nemotorizované jednotky), oslabení v důsledku napadení v předchozím kole, nedostatku vozidel, únavě a administrativní kontrole a kontrole iniciativy velitele.

Jednotky mají maximální povolený počet MP, který nemohou překročit, a minimum, o které se vždy budou moci pohnout.

22.1.1 Maximální počet bodů pohybu (MP)

Maximální body pohybu (MP) pro jednotky na mapě:

- nemotorizované bojové jednotky (kromě kavalerie) -16 MP
- bojové jednotky kavalérie - 22 MP
- velitelství - 50 MP
- železniční opravárenské velitelství (HQ) - 16 MP
- motorizované bojové jednotky - 50 MP
- statické jednotky - 2 MP

Sovětská maximální pohybová kapacita pro velitelství a motorizované jednotky je snížena na:

25 v červnu 1941
35 pro motorizované brigády v průběhu hry
35 pro divize v období od července 1941 do prosince 1942
50 ve všech ostatních případech

22.1.2 Minimální body pohybu

Motorizované jednotky vždy získají alespoň 1 bod pohybu (MP), i když jim dojde palivo. Nemotorizované jednotky vždy získají alespoň 8 bodů pohybu (MP), i když budou bez zásob, pokud nebudou jednotky v aktuálním kole (23.9) letecky vysazeny. Výjimkou jsou statické jednotky, které obdrží 2 body pohybu.

Jednotky se mohou vždy přesunout alespoň o jeden hex, i když to stojí víc, než je jejich přidělený počet bodů pohybu (MP). Když je v daném hexu více než jedna jednotka, musí být k provedení tohoto minimálního tahu jednotka jedinou vybranou jednotkou,.

Určení příspěvku na skutečný pohybový bod

Počítač používá ke stanovení přípustného počtu MP jednotky při logistické fázi na začátku kola tyto kroky:

- začne s maximálním počtem MP (22.1.1)
- vypočítá průměrnou únavu jednotky na základě počtu a úrovně únavy každého typu pozemního prvku
- sníží počet MP o průměrnou únavu dělenou deseti, zaokrouhleno dolů. Účinek únavy je zrušen, pokud jednotka projde kontrolou, porovnávající hod kostkami s její aktuální úrovní bodů bojové přípravy (23.2.3). Absolvování této kontroly odstraní nutnost kontroly iniciativy a administrativní kontroly

- kontrola iniciativy velitele. Pokud žádný velitel neuspěl při kontrole iniciativy, vynásobí zbývající MP 80% a zaokrouhlí dolů

- administrativní kontrola velitele. Pokud žádný velitel neuspěl při administrativní kontrole, vynásobí zbývající MP 80% a zaokrouhlí dolů. Všimněte si, že jednotky, které se v předchozím tahu nepohybovaly, automaticky projdou administrativní kontrolou dalšího kola

- pokud je počet MP nižší než 8, upraví ho na osm;
- zjistí, zda je palivo motorizované jednotky nebo zásoby nemotorizované jednotky dostatečné k tomu, aby jednotka mohla využít zbývající MP. Pokud například motorizované jednotce zbývá po výše uvedených výpočtech pouze 50% maximálních bodů pohybu (MP), bude vyžadovat pouze 50% paliva, které by bylo zapotřebí k využití jejího maximálního počtu MP.



Pokud je například dostupného paliva60% toho, co jednotka potřebuje k využití zbývajících MP, pak se může přesunout pouze o 60% těchto MP, zaokrouhleno dolů.

Body pohybu jsou omezeny nedostatkem vozidel v jednotce takto:
Motorizované jednotky: maximálně 6 + (44 * (vozidla v jednotce/vozidla požadovaná jednotkou).
Nemotorizované jednotky: maximálně 6 + (10 * (vozidla v jednotce/vozidla vyžadovaná jednotkou).
Kavalerie: maximálně 6 + (16 * (vozidla v jednotce/vozidla vyžadovaná jednotkou).

Počet dostupných nákladních vozidel počítač vždy určuje ze všech, která jsou zobrazena jako nevyužita (nebyla odebrána rutinami pro zásobování) plus 1/3 těch, která byla použita v procesu zásobování.
- odečte MP na základě útoků proti této jednotce během předchozího tahu hráče (22.1.3).
- pokud se jedná o nemotorizovanou jednotku, resetuje MP jednotky na 8. Pokud jde o motorizovanou jednotku s nulovými MP, resetujte MP jednotky na 1. Pokud má statická jednotka méně než 2 MP, resetuje počet MP jednotky na 2.

Příklad výše uvedených pravidel:

Motorizovaná jednotka Osy, která nebyla napadena během posledního tahu hráče, začne se základním počtem MP 50. Pokud by byla průměrná únava 22, pak se počet MP sníží o 2 až 48.

Pokud by všichni velitelé v řetězci velení neuspěli v kontrole iniciativy a administrativních kontrolách, počet MP jednotky by byl snížena nejprve na 38 a pak na 30.

Protože 30 je 60 procent základního počtu MP 50, jednotka by k použití těchto 30 MP potřebovala alespoň 60% požadovaného paliva. Kdyby měla jen 45% svých potřeb paliva, její počet MP by se snížil na 22.

Pokud má jednotka 80% svých vozidel, má maximálně 6 + (44 * 0,8) nebo 42 MP. Protože jednotka má pouze 22 MP, není touto úrovní nedostatku vozidel dále ovlivněna.

Pokud by jednotka měla 100% paliva a prošla velitelskou a administrativní kontrolou, počet 48 bodů pohybu (MP) by nedostatek nákladních vozidel snížil na 43 bodů pohybu (MP).

22.1.3 Vliv nepřátelských útoků na pohybové body jednotky

Když je jednotka napadena, v závislosti na pravděpodobnosti utrpí během dalšího kola ztrátu bodů pohybu (MP). Ztráta MP se rovná standardním nákladům na útok, které by jednotka zaplatila, kdyby provedla útok (takže pokud by to byl promyšlený útok a bránící se jednotka by byla motorizovaná, přišla by v dalším kole o 16 bodů pohybu). Tyto standardní náklady na útok se mění na základě pravděpodobnosti útoku takto:

VÝSLEDEK	ŠANCE	VLIV
1,5:	1 nebo vyšší	Plný účinek
1: 1	1,49: 1	75%
1: 2	1: 1,01	50%
1: 5	1: 201	35%
1:10	1: 501	20%
Méně než	1:10	Žádný účinek

Motorizované jednotky nemohou ztratit více než 16 MP bez ohledu na to, kolikrát byly v předchozím kole zapojeny do boje. Ponechají si minimálně 6 MP (pokud je také neovlivní nedostatek paliva, kdy jejich minimální MP může být 1).

Když je jednotka napadena v obojživelné fázi, která přichází pourčení počtu bodů pohybu (MP) jednotky, jakákoli ztráta MP v důsledku nepřátelských útoků je okamžitá a může na počátku jejího kola zanechat jednotku s 0 MP.

22.1.4 Vliv změny logistické úrovně

Pokud se logistická úroveň liší od 100 kvůli úpravě úrovně obtížnosti při nastavování hry, bude to mít vliv na to, jak nedostatek nákladních vozidel ovlivňuje dostupný počet bodů pohybu (MP). Pokud je nižší než 100, bude mít nedostatek nákladních vozidel větší vliv na počet MP, pokud je vyšší než 100, bude mít nedostatek nákladních vozidel menší vliv.

22.1.5 Body pohybu pro letecky vysazené bojové jednotky

Bojovým jednotkám, které jsou vysazeny letecky, včetně podpory obojživelných invazí, zbude pro zbývající část tahu 0 bodů pohybu.



Poznámka: Protže jeden tah reprezentuje týden, může se neschopnost pohybu jednotek po leteckém výsadku zdát nereálná. V zásadě obsadí oblast 10x10 mil (hex) a čekají, až se s nimi spojí další vojáci. Jejich význam je v odříznutí ústupových tras nepřátelské jednotky a zabránění aktivaci zálohy.

22.2 Náklady na taktický pohyb

22.2.1 Administrativní pohyb v zázemí

Náklady na pohyb pozemní jednotky se sníží, pokud se jednotka pohybuje v hexech, které byly přátelsky ovládány na začátku tahu. V přehledném hexu za jasného počasí budou náklady na pěchotní jednotku obvykle 1 MP ve srovnání s náklady 2–3 MP v hexu, obsazeném během kola (takového, který čeká na rozhodnutí o kontrole).

Administrativní pravidlo zázemí se použije:
- pro pohyb v hexech, které byly přátelsky ovládány na začátku kola (7.3.1)
- pro hex, nesousedící s hexem ovládaným nepřítelem
- pro hex bez nepřátelského zákazu (na jakékoli úrovni vyšší než 0)

Snížení pohybových nákladů je založeno na silničním systému nejnižší kvality buď ve zdrojovém hexu, nebo v cílovém hexu. U špatných silnic je snížení ceny 1 bod pohybu (MP) na hex, u průměrných silnic 2 MP na hex a u dobrých silnic 3 MP na hex. Počet utracených bodů pohybu nemůže být v žádném hexu nikdy menší než 1.

Pokud se například nemotorizovaná jednotka přesune z průměrného silničního hexu na dobrý silniční hex v drsném terénu se silným blátem, budou náklady na pohyb 2 za drsný terén, +2 za špatné počasí, -2 za silniční průměr ze dvou hexů, což celkově znamená náklady 2 body pohybu (MP).

Pokud by tento pohyb zahrnoval přechod menší řeky, pak by základní náklady na pohyb byly 2 za drsný terén, +1 za malou řeku, + 2 silné bláto a silniční systém by pak snížil celkové náklady z 5 MP na 3 MP.

22.2.2 Únava, body bojové přípravy a pohyb

Když se jednotky pohybují, zvyšuje se jim únava. Bude vyšší, když se jednotky pohybují v hexech, které byly obsazeny a které jsou ovlivněny pozemními podmínkami silného bláta.



Pohyb jednotek v hexech, které jste ovládali na začátku kola, bude rychlejší a jednotky získají menší únavu, než po přesunu do hexů, které byly ovládány nepřítelem.

Každý hex bude stát jeden bod bojové přípravy (23,2) bez ohledu na cenu v bodech pohybu (MP) za hex.



V tomto případě se může hodit administrativní pohyb. Pokud jednotka využije všechny své body, vydá více bodů bojové přípravy, ale pokud se přesune tak daleko, jak by mohla bez administrativního pohybu, zůstanou jí nějaké nevyužité body pohybu (MP). Nevyužité body strategického pohybu (SMP) přispívají k obnově bodů bojové přípravy. Pokud budete dávat pozor na rychlost postupu a udržovat jednotku v přátelsky kontrolovaných hexech, získá jednotka body, které ztratila.

22.2.3 Vliv zákazu na taktický pohyb

Zákaz může být generován nepřátelskou leteckou akcí (18.1.4), partyzány (13.4.2) nebo v důsledku leteckého útoku (23.9). Každá úroveň zákazu zabrání použití administrativního pohybu přes hex.

Opuštění hexů s vyšší úrovní zákazu bude znamenat zvýšené náklady na pohyb a možná i další ztráty v podobě oslabení, poškození a zničení pozemních prvků.

22.2.4 Vliv nepřátelských zón kontroly

Náklady na pohyb při opuštění nepřátelské zóny kontroly závisí na morálce pohybující se jednotky (38.6.1). Pokud je morálka jednotky mezi 81 a 100, cena je +1, mezi 51 a 80 je +2 a při 50 nebo nižší je zvýšení nákladů 3 body pohybu MP.

22.2.5 Dočasná motorizace



Každá nemotorizovaná zásobená bojová jednotka (kromě kavalerie) může ztrojnásobit své body pohybu (MP) pro aktuální kolo kliknutím na „Motorize Unit“ v okně podrobností bojové jednotky (37.3), znamená to však odebrání určitého počtu vozidel z blízkých skladů nebo motorového zásobníku, jakož i utracení administrativních bodů (AP).

Stejně jako v tomto případě jsou náklady na motorizaci zobrazeny na kartě jednotek (342 nákladních vozidel a 1 administrativní bod) a budou potvrzeny, když se rozhodnete provést akci.

Dočasně se mohou motorizovat pouze jednotky, které během tohoto kola ještě neutratily žádné pohybové body (MP). Jednotka se po zbytek tahu hráče zobrazí jako motorizovaná a bude platit pohybové náklady na motorizovanou jednotku. Horské

jednotky, které byly dočasně motorizované, platí náklady na pohyb v horských hexech (nikoli náklady na pohyb horských jednotek).

Pro každý pozemní prvek v jednotce (připravené nebo poškozené) je vyžadováno jedno vozidlo a v blízkých skladech nebo motorovém zásobníku musejí být k dispozici vozidla. Když je jednotka dočasně motorizována, vozidla jsou odebírána ze skladu, ze kterého jednotka naposledy čerpala zásoby. Pokud v tomto skladu nejsou žádná nevyužitá vozidla, pak lze náklad ve skladu konvertovat na vozidla ze zásobníku (pokud jsou v zásobníku vozidla). Pokud není dostatek vozidel, pak jednotku nelze motorizovat.

Administrativní body za motorizaci jednotky jsou založeny na počtu vozidel požadovaných z motorového zásobníku. Rovnají se 1 + požadovaný počet nákladních vozidel / 500 (zaokrouhleno dolů). Počet vozidel potřebných k motorizaci jednotky a počet administrativních bodů, potřebných pro dočasnou motorizaci, se zobrazí v okně podrobností motorizované jednotky.

Všechny dočasně motorizované jednotky a sovětské motorizované jednotky pěchoty (bez ohledu na to, zda je motorizace dočasná nebo trvalá) platí při přesunu do nepřátelského hexu další +1 MP (kromě běžných nákladů).

Dočasně motorizovaná jednotka bude v další přátelské logistické fázi normálně automaticky demotorizována, ale hráči bude nabídnuta možnost, aby si jednotka zachovala motorizaci i v budoucích kolech. V těchto případech musí hráč poté pomocí tlačítka demotorizace vozidla odstranit a vrátit se k bezmotorovému pohybu. K této demotorizaci pak dojde v další přátelské logistické fázi.

Nemotorizované podpůrné jednotky ve fázi logistiky kontrolují, zda jsou připojeny k motorizované jednotce a pokud ano, dostanou další potřebná vozidla, jako by byly motorizovány samy. Na rozdíl od jednotek na mapě jim nejsou okamžitě poskytnuta vozidla, která potřebují, když je rodičovská jednotka dočasně motorizována. To platí pro podpůrné jednotky připojené k dočasně motorizovaným bojovým jednotkám nebo připojené k trvale motorizovaným bojovým jednotkám. V každé logistické fázi, kdy již podpůrná jednotka není připojena k motorizované jednotce, se sníží její potřeby a vrátí přebytečná vozidla.



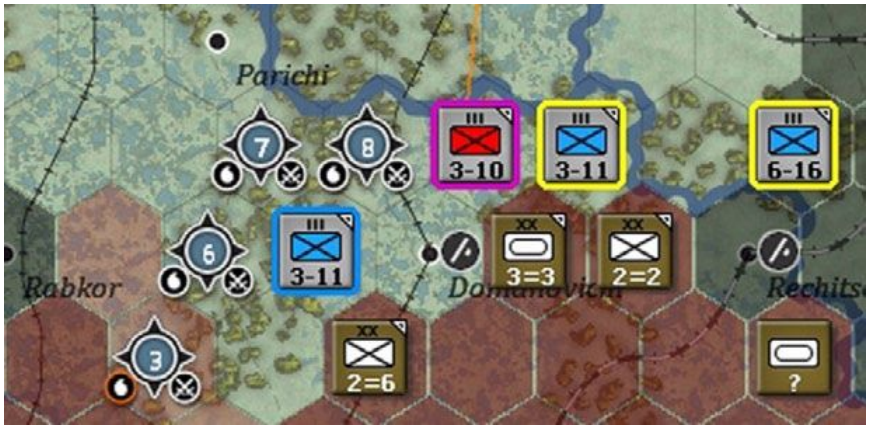
Motorizace podpůrných jednotek nestojí administrativní body (AP). Děje se automaticky. Platí to pouze pro podpůrné jednotky přímo připojené k bojovým jednotkám. Když jsou připojeny k jednotkám velitelství (HQ), zůstávají ve svém přirozeném stavu (nemotorizované, i když je HQ motorizované).

Když jednotka demotorizuje, nevracejí se žádné AP. Před leteckou přepravou musejí být jednotky demotorizovány.

Jednotky, které jsou dočasně motorizované a udrží si svoji motorizaci v každém kole, platí administrativními body za motorizaci v každém kole (v tomto případě, pokud nezbývají žádné administrátorské body, hráč začne kolo se zápornou hodnotou).

Pomocí výše uvedeného příkladu bylo jednotce nařízeno zachovat si motorizaci. To lze zrušit kliknutím na „DEMOTORIZE UNIT“.

22.2.6 Specifická pohybová pravidla pro brigády a menší jednotky



Aby se simuloval nedostatek bojových podpůrných prvků, musejí brigády a pluky, které se přesouvají do hexu ovládaného nepřítelem (nebo čekajícího), zaplatit náklady na pohyb minimálně 3 MP za hex (terén, počasí a zákaz mohou náklady zvýšit) .

Tyto jednotky se pohybují v přátelských hexech podle obvyklých pohybových pravidel pro jejich typ jednotky.

V příkladu na obrázku německý pluk zaplatí 3 MP za vstup do sovětského hexu, takže ne 1 MP, který představuje základní výdaj na pohyb do takového hexu za dobrého počasí.

22.2.7 Náklady na zpoždění pohybu

Když v hexu probíhá pozemní boj, obvykle budou generovány náklady na bojové zpoždění pro hex, které zpomalí budoucí pohyb z tohoto hexu během aktuální pohybové fáze.

Toto bojové zpoždění se obvykle hromadí při každé bitvě v hexu až do maxima devíti bodů. Je vypsáno ve spodní části vyskakovacího okna a může být zobrazeno v hexu uvnitř malého pohybového kompasu stejné barvy jako nefázující hráč.



V tomto případě byla německá divize 1-1 napadena dvakrát (jednou rychlým a jednou připraveným útokem), takže hex má nyní bojové zpoždění 4 (v případě, že se ho někdy sovětským jednotkám podaří obsadit).

Grafické zobrazení lze zapnout nebo vypnout pomocí klávesové zkratky CTRL-D. Účinek zpoždění je ten, že když se jednotka pohne z hexu, utratí počet bodů pohybu (MP), který se v případě nemotorizované jednotky rovná bojovému zpoždění a trojnásobku bojového zpoždění, pokud je jednotka motorizovaná.

Jednotka vždy musí mít dostatek MP, aby se přesun úspěšně dokončil, jinak nebude povolen. Všechna bojová zpoždění jsou odstraněna na začátku další logistické fáze.

Body zpoždění boje se přidávají do hexu takto:

3 body - promyšlený útok s konečným kurzem <5:1
2 body - promyšlený útok s konečným kurzem> = 5:1 a <10:1
1 bod - promyšlený útok s konečnou pravděpodobností> = 10:1
1 bod - promyšlený útok s konečným kurzem <10:1
0 bodů - rychlý útok s konečným kurzem> 10:1, pokud s hexem stále sousedí nepřátelská jednotka (včetně původního obránce). V tomto případě je stále uplatněno zpoždění 1
0 bodů, pokud útok selhal, ale byl změněn na boj průzkumem (23.4.2)



Poznámka: Toto pravidlo neztěžuje vstup do hexu, který byl obsazen v boji, ale ztěžuje pohyb dále než do hexu během aktuální fáze pohybu.

22.2.8 Podrobné tabulky nákladů na pohyb

Najdete je v příloze 38.7 této příručky a v editoru hry (příloha 41).

22.3 Provádění taktického pohybu (F1)

Chcete-li provést jakýkoli taktický pohyb, musíte ho vybrat klávesou F1. Existují tři poněkud odlišné způsoby, kterými se daná jednotka může pohybovat nebo útočit (boj je ve WiTE2 funkcí pohybu).

22.3.1 Pozemní pohyb

Základ: Levou myší vyberet jednotku, pravou myší provedete přesun.

Podrobnosti: Nejprve vyberte hex s jednotkami a poté v případě potřeby vyberte jednotky, které se budou pohybovat. Klik na prázdnou část lišty jednotky přepíná výběr jednotek. Aktuální povolený pohyb bude vždy zobrazen na žetonu jednotky v liště jednotek.

Pokud je povoleno zobrazit možný pohyb(defaultní), hexy, do kterých jednotka nemůže vstoupit, budou šedé. Nepřekonatelné hexy, včetně hexů zablokovaných kvůli nepřátelským jednotkám, budou červené. Pokud je povolena možnost „Zobrazit cestu pohybu“ (defaultní), při pohybu kurzoru po hexech, kde je pohyb povolen, se zobrazí řada symbolů. Každý má číslo, ukazující, kolik pohybových bodů ještě zbývá jednotce, kdyby se přesunuta do hexů po této cestě. Chcete-li přesunout vybrané jednotky na povolené místo, klikněte pravou myší na požadovaný hex. Pokud jednotky, které byly právě přesunuty,mohou vrátit tah, zobrazí se na pravém konci panelu nástrojů režimu tlačítko „Undo Move“ (klávesová zkratka „U“).



Přestože se pravidla pohybu mohou zdát složitá, ve většině případů je skutečný pohyb zcela jednoduchý. Na obrazovce se nejprve zobrazí všechny hexy, kterých může jednotka dosáhnout (záleží na válečné mlze - FOW), a skutečné náklady na pohyb nejlevnější varianty.

22.3.2 Umístění jednotky do rezervy

Jednotky v rezervě mohou přispět k jakékoli bitvě v rámci dosahu svého velitelství a pohybového dosahu za cenu bodů pohybu (MP) v následujícím kole (všechny bitvy, do kterých se zapojí, ovlivní jejich MP, viz 22.1.3).

Do rezervy lze umístit libovolnou jednotku bez ohledu na zbývající MP v aktuálním kole, ale pokud jich má opravdu málo, je velmi nepravděpodobné, že by se skutečně zúčastnila formování rezerv.

22.3.3 Provedení rychlého útoku



Základ: Pouze z jednoho hexu. Levou myší vyberte jednotky, pravou myší zaútočíte.

Podrobnosti: Nejprve vyberte hex s alespoň jednou bojovou jednotkou, která sousedí s nepřátelskou jednotkou a pomocí lišty jednotek vyberte jednotky, které se zúčastní útoku. Přesuňte kurzor na hex s nepřátelskými jednotkami, které budou cílem útoku. Pokud vybrané jednotky mohou útočit, zobrazí se symbol útoku. Bitvu zahájíte kliknutím pravou myší na cílový hex.

Rychlé útoky budou stát motorizované jednotky 3 body pohybu (MP) plus náklady na vstup do cílového hexu a nemotorizované jednotky zaplatí 2 MP.

22.3.4 Provedení promyšleného útoku

Základ: Je povoleno více hexů. Shift-stisk levé myši, následně Shift-tažení levou myší pro výběr, Shift-pravá myš pro útok.

Podrobnosti: Podržte tlačítko Shift a klikněte levým tlačítkem na hex s přátelskými bojovými jednotkami, které se budou účastnit promyšleného útoku. Chcete-li do promyšleného útoku přidat další bojové jednotky z jiných hexů a dělostřelecké bojové jednotky, střílející ze dvou hexů, přesuňte kurzor myši (se stále drženým Shiftem) přes příslušné hexy. Tím vyberete všechny další jednotky v těchto hexech.

Lišta jednotek se poté změní na seznam všech aktuálně vybraných jednotek se žetony jednotek za názvem jednotky. Jednotky, které nemají dostatečný počet pohybových bodů k útoku, budou automaticky odznačeny. Jednotky v hexech, se kterými si hráč nepřeje zaútočit, lze odznačit kliknutím levou myší na žeton v liště jednotek.





Odstranění výběru bude potvrzeno odstraněním žetonu. Jednotky lze znovu vybrat opětovným kliknutím levou myší.

V tomto případě může být některá z těchto jednotek zrušena, čímž se sníží zjevné bojové šance. Pak ji případně můžete znovu vybrat (obrázek vlevo).

Během tohoto procesu budou vybrány pouze bojové jednotky, ale bojové jednotky, které nejsou vhodné k účasti na promyšleném útoku (obvykle nedělostřelecké bojové jednotky o dva hexy dál), budou muset být ručně odznačeny, aby útok mohl být veden počítačem. Pokud jednotkám chybí body pohybu (MP) k dokončení útoku, bude nutné je ručně odznačit.

Náklady na promyšlený útok se budou lišit podle typu jednotky (38.7.1), ale obvykle motorizované jednotky zaplatí 16 MP (plus náklady na zadání cílového hexu) a nemotorizované 6 MP. Hlavní výjimkou je, že nemotorizované jednotky typu 2 (mající jak vozidla pro zásobování, tak všechny nepechotní zbraňové prvky) zaplatí 5 MP.

Jakmile fázující hráč vybere všechny bojové jednotky, které se budou podílet na útoku, přesune kurzor (se stále drženým Shiftem) přes hex s nepřátelskými jednotkami, které budou cílem útoku.

Pokud jsou všechny vybrané jednotky způsobilé k útoku, zobrazí se symbol promyšleného útoku. Bitvu zahájíte kliknutím pravou myší na cílový hex.



Poznámka: Fázující hráč nemusí při výběru počátečního hexu stisknutou klávesu, ale pro přidání dalších jednotek z jiných hexů, výběr cíle promyšleného útoku a provedení promyšleného útoku se bez použití klávesy Shift neobejde.

22.3.5 Vynucený pohyb

Ve většině případů se jednotky v nepřátelských fázích nemohou pohybovat. Výjimkou je, když dojde vedle nepřátelského štosu, složeného z jednotek bez bojových hodnot (jako jsou velitelství, prchající nebo vyčerpané jednotky), k pohybu řátelských jednotek. Nepřátelské jednotky se pak nuceně přesunou.

Za určitých okolností to může také vyvolat kapitulaci, například když štos obsahuje bojovou jednotku s nízkou tabulkou vybavení (TOE), která je izolovaná (23.14.5 a 23.14.6). V ostatních případech se jednotka přesune na nejbližší hex, který vlastní její strana, přičemž utrpí ztráty z oslabení. K takovým posunům může dojít několikrát za kolo.

22.4 Strategická železniční přeprava

Strategickou železniční přepravu mohou využít neprchající a nezmražené pozemní jednotky. Každá jednotka má strategické přepravní náklady v tunách, uvedené v okně podrobností jednotky (37,2, 37,3 a 37.4). Aby tato jednotka mohla využívat strategický pohyb po železnici, musí být k na trati dispozici dostatečná kapacita. Přepravní náklady strategického pohybu jednotky budou odečteny od příslušné kapacity tratě při každém kole, i když se pohne pouze o jeden hex.

Bojové jednotky, které jsou během přepravy napadeny, budou mít v následující bitvě pouze 10% své bojové hodnoty (CV).

Používání železniční dopravy je spojeno s náklady na zdroje (uhlí).

22.4.1 Základní pravidla strategické železniční přepravy

Strategickou železniční přepravu lze uskutečnit pouze prostřednictvím přátelsky ovládaných a nepoškozených hexů železniční trati, které jsou prostřednictvím železniční sítě spojeny se stálým zdrojem zásob. Hexy železniční tratě, které jsou v nepřátelské zóně kontroly (ZOC), jsou považovány za odříznuté od železniční sítě a pro strategickou železniční přepravu nemohou být použity, i když je hex obsazen přátelskou bojovou jednotkou. Hráč si může zobrazit stav hexů železniční trati a železniční sítě přepnutím tlačítka Rail Damage Info (Klávesová zkratka „R“) na kartě s informacemi o mapě (7.2.5).

Výběr jednotky, umístěné na hex železniční trati v režimu Rail (F2), zastíní všechny hexy, do kterých se tato jednotka nemůže přesunout pomocí strategické železniční dopravy. Všimněte si, že je nutné zaplatit pohybové body jak za nástup, tak za výstup z vlaku, takže jednotka, která končí kolo ve vlaku, bude muset vynaložit potřebný bod strategického pohybu (SMP) na vystoupení a teprve pak bude moci využít své body pohybu (MP) pro taktický pohyb. Podrobnosti o používání rozhraní k provádění strategické železniční dopravy najdete v sekci 6.2.4.

22.4.2 Body strategického pohybu

Všechny jednotky mají 200 bodů strategického pohybu za kolo, včetně statických jednotek, které se mohou pohybovat po železnici. Pokud je mobilizována statická jednotka, bude mít po mobilizaci 100 bodů SMP (ztratí polovinu své potenciální zásoby). Nezapomeňte, že jednotky Osy nemají na T1 žádné body SMP.

Jednotky, které aktuálně prchají, nebo se zotavily z prchání v poslední logistické fázi, budou mít 0 SMP. Zabrání to přesunu těchto jednotek z mapy a opětovné získání bodů bojové přípravy (CPP).

Taktické body pohybu (MP) a body strategického pohybu (SMP) jsou vynakládány proporcionálně, takže použití jednoho pohybového režimu sníží zbývající počet druhého.



Například velitelská jednotka s 50 MP a 200 SMP vynakládá 10 bodů taktického pohybu na přesun do železničního hexu, takže jí zbude 40 bodů pohybu (MP) a 160 bodů strategického pohybu (SMP).

Náklady na nástup nebo výstup z vlaků jsou různé, závisejí na tom, zda je v hexu nádraží a na kapacitě trati. Jednotky bez dostatečného zbývajícího počtu SMP na požadovaném místě určení nebudou moci vystoupit. Vezené jednotky se nemohou pohybovat námořním ani obojživelným pohybem.



Obecně je účinnější nastupovat a vystupovat na nádraží. Stojí to méně bodů MP a SMP a spotřebuje se méně železniční kapacity.

Pohyb v každém železničním hexu stojí určité množství bodů strategického pohybu (SMP), určené aktuální tonáží využití železniční trati v tomto hexu.

22.4.3 Využití železniční tratě a penalizace strategických bodů pohybu (SMP)

Využití železniční tratě je určeno nákladem a tonáží jednotek, které prošly hexem. Protože se tonáž využití železniční tratě v hexu zvyšuje, jsou uplatňovány sankce bodů strategického pohybu. Maximální využitelnost v každém hexu s dvoukolejnou tratí je 30 000 tun a u jednokolejné tratě 12 000 tun. Pokud je k dispozici dostatečná kapacita železnice, je možné tato čísla překročit, ale za každou další tunu se účtuje penalizace bodů strategického pohybu, jak je uvedeno níže.

Při každé logistické fázi se kumulované využití přátelské železniční trati v každém hexu sníží buď aktuálním využitím železnice děleným 6, nebo hodnotou nepřátelského leteckého zákazu (skutečná hodnota je uvedena ve vyskakovacím okně hexu) krát 500, přičemž letecký zákaz je maximálně 45 000 tun využití železniční trati. V případech, kdy neexistuje žádný nepřátelský letecký zákaz, bude na začátku fáze pohybu maximální využití železniční trati 5 000 tun (pro dvoukolejnou trať a 2 000 tun pro jednokolejnou trať).

Využití železniční trati má při logistické fázi vliv na pohyb nákladu do skladů, takže přesun mnoha jednotek přes významnou železniční trať bude mít vliv na množství nákladu, později dodaného do skladů na konci tratě.

Využití železnice v tunách je zobrazeno v textu vyskakovacího okna hexu (6.4) pro každý hex železnice. Pokud je zapnuto tlačítko s logistickými informacemi na kartě s informacemi o mapě (klávesová zkratka „N“), hexy železnice jsou barevně odlišeny podle tun využití tratě.

Zde jsou uvedeny rozsahy použití kolejnic s přidruženými barevnými kódy a strategickými sankcemi za pohybové body na hex v závislosti na typu železničního systému.

BARVA	DVOUKOLEJNÁ	JEDOKOLEJNÁ	PENALIZACE SMP
světle zelená	Žádné využití	Žádné využití	žádná
tmavě zelená	1 - 4 999 tun	1 - 1 999 tun	žádná
žlutá	5 000 - 9 999 tun	2 000 - 3 999 tun	+1
žlutá	10 000 - 14 999 tun	4 000 - 5 999 tun	+2
oranžová	15 000 - 19 999 tun	6 000 - 7 999 tun	+3
oranžová	20 000 - 24 999 tun	8 000 - 9 999 tun	+4
oranžová	25 000 - 29 999 tun	10 000 - 11 999 tun	+5
červená	30 000+ tun	12 000+ tun	+6

22.4.4 Náklady na železniční dopravu v bodech strateickho pohybu (SMP)

Nastoupení: Náklady na nástoupení jednotky jsou minimálně 75 SMP. Tyto náklady se mohou zvýšit, pokud musí být kapacita tratě čerpána z jiných hexů, než který je momentálně obsazen jednotkou. Čím větší je vzdálenost, tím větší jsou náklady na zatížení. Náklady na nastoupení jednotky se zobrazí v obecných informacích a v poli Město/letiště (6.2.2) jako zatížení železnice v bodech pohybu (MP: xx), když je jednotka vybrána v režimu železnice (F2).



Vystoupení: Náklady SMP na vystoupení v hexu s nádražím se rovnají 75 mínus zbývající kapacita tratě v tomto nádraží.

Například když jednotka vystoupí v hexu s nádražím úrovně 2 se zbývající kapacitou 10 000 tun, změní se základní náklady na 75 SMP, snížené o zbývající kapacitu (10), což by znamenalo náklady na vystoupení 65 SMP. K vystoupení je potřeba minimálně 30 SMP. Náklady na vystoupení ve městě nebo městském hexu bez nádraží jsou 80 SMP. Náklady na vystoupení v jakémkoli jiném hexu bez nádraží, včetně hexů s městy, jsou 100 SMP.

Náklady na přesun 1 hexu po železnici jsou 1 SMP plus jakákoli penalizace za použití kolejí, takže maximální náklady na pohyb přes hex budou 7 SMP.

22.4.5 Vliv letecké síly na strategickou železniční dopravu

Hráči mohou k útoku na nádraží využívat pozemní útok a strategické bombardovací mise a snížit tak celkovou kapacitu nádraží. Kromě toho, čím dále musí jednotka jít, aby našla dostatečnou kapacitu nádraží, a mohla využívat železniční dopravu, tím více SMP potřebuje k přepravě, takže bombardování nádraží může v konkrétních oblastech snížit celkovou kapacitu a zvýšit náklady v SMP na přepravu jednotek.

K maximalizaci penalizace SMP za využívání železnice v konkrétních oblastech železniční sítě lze použít letecký zákaz.

22.4.6 Strategický pohyb pozemní jednotky na železnici (F2)

Chcete-li nechat jednotku nastoupit do vlaku, nebo ji přesunout po železnici, musíte použít klávesu F2. Kliknutím levou myší vyberte jednotku (nebo jednotky) a poté pravou myší přesuňte jednotku jako obvykle (pak se bude pohybovat po železnici).



Aby jednotky mohly využít strategický pohyb po železnici, musí ho začít na hexu s přátelskou nepoškozenou železniční tratí, který nesousedí s nepřátelskými jednotkami.

Je-li povoleno zobrazit pohyb, budou hexy, na které jednotka nedosáhne, vybarveny šedě.

Nepřekonatelné hexy, včetně hexů zablokovaných kvůli nepřátelským jednotkám, budou vybarveny červeně.

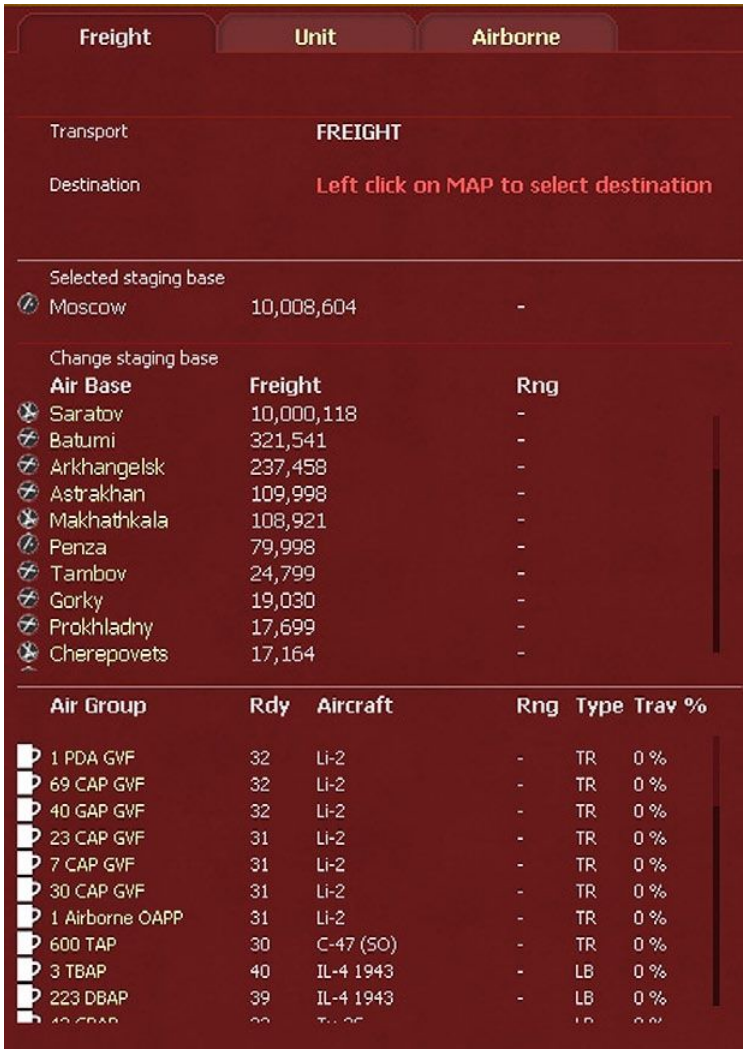
Když trasujete vhodné hexy, mapa zobrazí řadu symbolů. Každý má číslo, udávající kolik pohybových bodů by zbývalo jednotce, kdyby byla přesunuta do hexů po této trase.

Chcete-li přesunout vybrané jednotky na povolené místo, klikněte pravou myší na požadované hex. Žeton jednotky na mapě zobrazí symbol nastoupení a na liště jednotek se zobrazí tlačítko „On Train“.

Jednotka se poveze, dokud nepoužijete buď tlačítko „On Train“, nebo nevyberete režim pohybu (F1), čímž se jednotka vrátí do původního stavu. Jednotky bez dostatečného počtu SMP nebudou moci vystoupit. Zbývající kapacita nádraží se zobrazí u každého nádraží v režimu železničního pohybu s číslem v kruhu, rovnajícím se 1 000 t zbývající kapacity nastoupení a vystoupení. Pokud jsou jednotky, které byly právě přesunuty, způsobilé vrátit tah, objeví se na pravém konci panelu nástrojů režimu tlačítko „Undo Move“ (klávesová zkratka „U“).

22.5 Letecká přeprava

Režim Air Transport (F9) lze použít k provádění tří typů misí letecké dopravy – ke shození nákladu (zásobování) (22.5.1), k letecké přepravě nemotorizovaných bojových jednotek na přátelské letecké základny (22.5.2) a k výsadku bojových jednotek (22.5.3). Otevře se okno, kterou lze poté použít k nařízení leteckého pohybu nákladu, jednotek nebo leteckých operací (viz obrázek Na další straně).



V režimu letecké dopravy (F9) se na mapě zobrazí přiřazená (nevyřízená) obojživelná invaze a související hex pro vzdušný výsadek. Hexy obojživelných přistávacích ploch budou vybarveny červeně, vodní hexy obojživelných velitelství (HQ) budou vybarveny modře a výsadkové hexy budou vybarveny světle modrou barvou.



22.5.1 Letecká přeprava nákladů

K letecké přepravě nákladů budete muset vybrat levou myší cílový hex. Poté bude identifikována dočasná základna.

Můžete ji změnit buď ze seznamu v okně, nebo kliknutím pravou myší na vhodnou leteckou základnu na mapě.

Ty, které mají dostatečný náklad, jsou označeny modře, ty, kterým chybí dostatek nákladu, jsou zelené (pokud se pokusíte vybrat zelenou leteckou základnu, zobrazí se varovná zpráva). Ve většině případů počítač identifikuje vhodnou dočasnou základnu pro zvolený cíl.

V tomto případě počítačová rutina identifikovala Budapešť jako nejlepší dočasnou základnu pro cílový hex. Transportní letadla jsou rozmístěna jinde (odtud fialová čára na SV). Všimněte si, že žádná z dalších sovětských leteckých základen v této oblasti není vhodná jako dočasná základna, protože jim chybí dostatečný náklad.



Základnu můžete změnit také z vyskakovacího okna:



Cílový hex může být každý hex, ale je lepší, když je vybrána letecká základna. Při přepravě na hex bez základny (shoz zásob) se celá kapacita nákladu sníží na polovinu a kromě toho do hexu bez letecké základny dorazí pouze 25%-75% letecky přepraveného nákladu.

Jednotky, vhodné k letecké přepravě a stíhači budou vybrány automaticky a pokud chcete, můžete k nim přidat další vhodné jednotky (možné přepravní skupiny, včetně výškových bombardérů, které jsou nastaveny na odpočinek, jsou označeny symbolem poháru).



Přidání výškových bombardérů vás bude stát 1 administrativní bod za každou takovou formaci. Když vyberete vhodnou sestavu leteckých skupin, v horní části obrazovky se zobrazí možnost spuštění letecké operace. Můžete přepínat mezi nařízením více misí a jedné mise. Až budete připraveni, stiskněte tlačítko LAUNCH a mise leteckého zásobování bude provedena.

Poznámka: Tato mise bude úspěšnější, pokud bude na letecké základně s dopravními letadly dostatek nákladu a pokud bude mířit na přátelskou leteckou základnu (dokonce i na tu, kterou jste právě obsadili). Pokud není k dispozici žádná letecká základna, je lepší shodit zásoby do hexu s přehledným terénem.

Když je letecká doprava přepravována vzduchem do hexu bez skladu,vytvoří se v hexu dočasný sklad. Nezáleží na tom, zda dočasný sklad nebo již existující sklad přijímá letecky přepravovaný náklad. Ve chvíli, kdy do hexu dorazí letecky přepravovaná zásilka, přebírá náklad speciální distribuce. Tato speciální distribuce je pouze zásobovací, distribuuje palivo a munici (žádné náhrady) a posílá zásoby k jednotkám v hexu nebo v jeho sousedství.

Pokud již ve skladu je náklad, pak část tohoto stávajícího nákladu může být distribuována spolu s nákladem, který byl shozen. Je mnohem efektivnější přepravovat náklad do hexu s leteckou základnou než do hexu bez letecké základny. Pokud není základna k dispozici, je lepší nákklad shodit do přehledného hexu, než do hexu s drsným terénrm. Dočasné a izolované sklady nemohou konvertovat náklad na vozidla ze zásobníku. Nemohou distribuovat náhrady při logistické fázi, ale mohou jimi při logistické fázi doplňovat jednotky v kapse pomocí standardních metod bez vozidel, nebo pomocí vozidel, která se již nacházejí v depu, případně vozidel, která jsou od skladu požadována jednotkami v kapse.

Dočasný sklad, vytvořený v rámci této rutiny, funguje, dokud není jeho hex připojen ke zdroji zásobování. Pak je dočasný sklad zrušen.

Netransportní letadla mají při provádění letecké přepravy poloviční kapacitu nákladu. Kromě toho také stojí jeden administrativní bod (AP) za přiřazení výškových bombardéru k misi letecké přepravy (ať už jsou nastaveny na jednu nebo více misí). Výškové bombardéry platí čtyřikrát více letových mil, než bežné mise letecké přepravy.



22.5.2 Letecká přeprava nemotorizovaných jednotek

Vyberte režim přepravy jednotek (F9) a na kartě vyberte Unit. Vhodnou leteckou základnu si můžete vybrat buď v seznamu leteckých základen, nebo kliknutím pravou myší na leteckou základnu na mapě. Stejně vyberete cílovou leteckou základnu, kde budou jednotky vysazeny. Jakmile vyberete vhodnou leteckou základnu, zobrazí se vhodné jednotky spolu s náklady na jejich naložení.

Vhodná bojová jednotka musí být buď v hexu s přátelskou leteckou základnou, nebo v jeho sousedství. Aby mohla být jednotka přepravována letecky, musí mít alespoň 1 bod pohybu (MP).

Pokud má nemotorizovaná jednotka pozemní prvky, které nelze přepravovat letecky, budou převedeny do bojových jednotek v hexu nebo v blízkosti hexu s leteckou základnou, ze které jednotka letěla. Pokud nejsou k dispozici žádné vhodné bojové jednotky, pozemní prvky budou přeneseny zpět do výrobního zásobníku. Všechna vozidla a přebytečné zásoby budou přeneseny do letecké základny, ve které byla jednotka před leteckou přepravou.

Po výběru jednotky klikněte levou myší na vybraný cíl. Stejně jako u misí nákladní dopravy budou vybrány vhodné letecké skupiny (a případný doprovod). Pokud neexistuje dostatečná přepravní kapacita k přesunu jednotky v při jedné operaci, pak lze leteckou dopravu nemotorizovaných jednotek provádět až ve 2 bojových letech. Pokud by byly zapotřebí více než 2 lety, jednotku nelze letecky přepravovat. Počítač při zjišťování počtu požadovaných bojových letů nezjišťuje možné bojové a provozní ztráty.

22.5.3 Bojové jednotky pro letecký výsadek

Vyberte režim přepravní jednotky (F9) a na kartě vyberte Airborne. Zobrazí se letecké základny s vhodnými brigádami nebo pluky (23.9.1) a jejich umístění na letecké základně. Tato rutina se používá jak pro nařízení skutečného výsadku, tak pro nastavení cílového hexu pro všechny vhodné výsadkové jednotky. V níže uvedeném příkladu mají Sověti výsadkové brigády na dvou místech (Glubkoe a Kacha).



Pokud není k dispozici dostatečná kapacita vzduchu, náklad nebo kapacita nákladu se zobrazí červeně.

Klikněte na LAUNCH AIRDROP, mise bude provedena a zobrazí se jako zpráva o bitvě.

Airdrop je speciální druh letecké dopravy, který vyžaduje několik kol přípravného času. Během hráčovy fáze pohybu jsou prováděny normální letecké výsadky. Výsadky na podporu obojživelné invaze jsou prováděny po logistické fázi nepřátelského hráče těsně před provedením obojživelné invaze v obojživelné fázi.



Hexy leteckého cíle lze nastavit pouze ve fázi pohybu, nikoli ve fázi leteckého plánování.

Bojová jednotka musí zahájit proces v hexu s přátelskou leteckou základnou. Mise leteckého výsadku bude prováděna pouze jednotkami letecké transportní skupiny . Výsadek bojových jednotek musí být první a jedinou misí, kterou jednotka transportní letecké skupiny v kole provede. Jakmile jednotka transportní letecké skupiny použije míle k jakémukoli jinému účelu, nebude k dispozici pro výsadkovou misí bojových jednotek.

Výsadky nejsou povoleny v horských a neprůchodných hexech. Jsou povoleny ve všech ostatních terénech, nicméně vysazené jednotky budou mít při dopadu do horšího terénu (jako jsou lesy, drsný terén nebo městská centra) větší ztráty. Vysazené jednotky mohou dopadnout do hexu, který již obsahuje spřátelené jednotky, pokud tím nepřekročí limity štosování. V takovém případě se vysazená jednotka přemístí na sousední hex.

Body bojové přípravy narůstají v každé přátelské logistické fázi stejně (100 aktuálních bodů bojové přípravy)/2, s minimálním ziskem za kolo 20 a maximální hodnotou bodů přípravy 95. Pro stanovení cíle musejí být výsadkové jednotky na letecké základně.



Všimněte si, že to nemusí být stejná základna, jako když se jednotky poprvé začaly připravovat na misi. Pohyb mezi základnami umožňuje jednotce zachovat si body bojové přípravy.

Výsadkové jednotky nemohou provést výsadek, pokud nemají alespoň 50 bodů bojové přípravy. Výsadek, který dopadne v rozmezí do 8 hexů od zásobené přátelské jednotky (trasované přes pozemní hexy), proběhne okamžitě po stisknutí tlačítka Drop. Výsadek, podporující obojživelný výsadek (není do vzdálenosti 8 hexů od zásobené spřátelené jednotky, ale je do 1 hexu od hexu, který je určený jako cíl obojživelné invaze), je proveden po logistické fázi nepřátelského hráče těsně před provedením obojživelné invaze v obojživelné fázi a bude automaticky nočním výsadkem.



Nezapomeňte, že před nařízením leteckého výsadku na podporu obojživelné invaze musíte nařídit tuto obojživelnou invazi.

Vysazená jednotka, která po výsadku nemůže najít přátelský hex, je okamžitě považována za izolovanou a pokud je nucena ustoupit, vzdá se. Výsadek jednotek způsobí v cílovém hexu a jeho sousedních hexech další zákaz.

22.6 Pohyb železničních opravářů

Aby mohly být přátelské hexy železniční tratě použity pro strategickou železniční dopravu a přepravu nákladů, musejí být nepoškozené. Poškození hexů tratě se pohybuje od 1% do 100%, ale i jednoprocentní poškození zabrání tomu, aby byl hex použitelný pro strategický železniční pohyb jednotek a přepravu nákladů po železnici.

Změna ovládání hexu obvykle způsobí automatické stoprocentní poškození této železniční tratě. Výjimkou jsou železniční hexy v pobaltské oblasti, které mohly být obsazeny neporušené během prvních tří kol hry začínající 22. června 1941 (11.4).

Hráč si může zobrazit stav železniční sítě na kartě s informacemi o mapě pomocí tlačítka Rail Damage. Skutečné procento poškození železnice lze zobrazit v konkrétním textu vyskakovacího okna hexu.

Poškozené hexy tratě lze opravit buď automaticky speciálními podpůrnými jednotkami stavebního typu na mapě, nebo ručně hráčem pomocí jednotek velitelství železničních opravárenských jednotek.

22.6.1 Automatická oprava železniční tratě

Opravy budou prováděny během logistické fáze, protože velitelství (HQ) automaticky určí příslušné stavební jednotky a odešle je do poškozených hexů železniční tratě (21.6.1). Tyto jednotky nebudou opravovat poškozenou trať na hexech, sousedících s velitelstvím železničních opravárenských jednotek.



Herní tip: Pro co nejefektivnější využití samostatných stavebních a podpůrných jednotek by měly být ručně vráceny do své velitelské jednotky pouze v případě, že se hráč domnívá, že jim ve stávající pozici hrozí útok nebo izolace.

22.6.2 Ruční oprava železniční tratě

Hráči mohou opravovat železniční tratě i ručně pomocí jednotek velitelství (HQ) železničních opravárenských jednotek. Hráči musí ručně přesunout opravárenské jednotky HQ a určit, které hexy budou během kola opravovat.

Aby mohla opravárenská jednotka HQ (21.11.1) využívat své speciální schopnosti k opravě traťových hexů, musí hráč ručně přesunout jednotku do hexu, který je vhodný pro opravu, a poté vybrat cenu za opravu (Rail Repair Cost - RRC), která se objeví na liště opravárenské jednotky HQ (pokud má jednotka dostatek bodů pohybu k provedení opravy). Výběrem čísla RRC nastavíte poškození hexu na jedno procento a tento poslední bod poškození bude při další logistické fázi hráče automaticky opraven.



Určení hexu, který má být opraven, vyžaduje pohybové body. Číslo vedle RRC udává náklady v bodech pohybu (MP) opravné jednotky velitelství (HQ) na opravu aktuálního hexu. Pokud se opravná jednotka HQ nenachází na místě, kde by mohla provádět opravy tratě, místo čísla RRC se zobrazí '-'. Opravovaný hex musí sousedit s jiným nepoškozeným hexem nebo musí být hexem, který byl opraven během aktuálního tahu. To by mohlo hráči umožnit zdvojnásobit rychlost oprav a opravit delší trať v jednom kole. Pokud hex železnice není vhodný k opravě, v informační oblasti opravárenské jednotky se číslo RRC nezobrazí.

Počet bodů pohybu (MP), vydaný na ruční opravu tratě, vychází z hodnoty železniční opravy jednotky (Rail Repair Value - RRV): RRV1 = 4MP na hex, RRV2 = 3MP na hex, RRV3 = 2MP na hex a RRV4 = 1MP na hex.

Počet hexů, které železniční opravárenská jednotka může opravit, je lmitován jen počtem bodů pohybu, které má jednotka k dispozici.



Poznámka: Číslo RRV je založeno na počtu stavebních a pracovních podpůrných jednotek, připojených k velitelské železniční opravárenské jednotce. Pokud budou připojené podpůrné jednotky z velitelství odstraněny, číslo se sníží. Hráči sice mohou podpůrné jednotky z jednotky HQ pro opravu kolejí manuálně odebrat, ale neexistuje žádný automatický nebo manuální mechanismus, jak podpůrné jednotky do opravárenského velitelství opět přidat.

22.6.3 Pohyb velitelství (HQ) železniční opravárenské jednotky

Vyžaduje použití klávesy F1. Pomocí taktického pohybu přesuňte velitelství železniční opravárenské jednotky do hexu, který je vhodný pro opravu kolejí. Vyberte číslo RRC (Rail Repair Cost), které se objeví na jednotce Rail Repair HQ v liště jednotek, pokud má jednotka dostatek bodů pohybu (MP) k provedení opravy.

Výběr RRC nastaví poškození hexu na 1% a tento poslední bod poškození bude automaticky opraven během segmentu Rail Repair v další logistické fázi hráče.

Určení hexu, který má být opraven, vyžaduje pohybové body. Číslo vedle RRC udává náklady v MP na opravu aktuálního hexu. Pokud se opravárenská jednotka HQ nenachází na místě, kde by mohla provádět opravy kolejí, místo čísla RRC se zobrazí '-'.

22.6.4 Oprava železnice v obsazeném přístavu

Železniční tratě v přístavu lze opravit a poté prodloužit z přístavu, i když železniční trať není přímo připojena ke státní zásobovací síti (NSS). Kapacita železniční dopravy na této izolované trati však bude omezena na kapacitu, kterou poskytuje její vlastní železniční síť.

23. POZEMNÍ BOJ

Tato část vysvětluje, jak ve WiTE2 probíhá pozemní boj.

Klíčové body:

- jak se počítají bojové hodnoty a jejich vliv na boj
- jak se bojové hodnoty mění podle velitelství, terénu a počasí
- jak se mohou změnit bojové hodnoty během řešení boje
- význam bodů bojové přípravy a boje
- jak jsou podpůrné jednotky odhodlány bojovat
- jak jsou bojové jednotky v režimu rezervy odhodlány bojovat
- vliv boje na pozemní prvky
- bojové ztráty
- letecké výsadky a boj
- přesuny a jejich důsledky
- zvláštní pravidla pro izolované jednotky

Pozemní boj probíhá v pozemní fázi a je reprezentován bojovými jednotkami fázující strany, které vynakládají pohybové body k útoku na nepřátelské jednotky. Výsledná bitva může zahrnovat letecké skupiny obou stran, poskytující pozemní podporu nebo zachycení, nasazení připojených podpůrných jednotek a nasazení blízkých bojových jednotek ve stavu rezervy. Vlastní boj probíhá mezi jednotlivými letadly a pozemními prvky, které se snaží po sobě střílet a navzájem se zasáhnout, aby protistranu narušily, poškodily nebo zničily.

Úroveň terénu a opevnění, úrovně leteckého zákazu, iniciativa a bojové hodnocení velitele, morálka jednotky, zkušenosti a únava pozemních prvků, stav munice a typ útoku - to vše hraje roli při určování počáteční a modifikované bojové hodnoty a také způsobu, jakým se bitva vede. Na konci boje upravený poměr bojové hodnoty určuje, zda se obránce udrží, nebo je nucen ustoupit, což může vést k ústupu, který způsobí další ztráty oslabením z ústupu, k rozdrcení nebo ke kapitulaci,.

V závislosti na výsledku a poměru šancí mohou být bránícím jednotkám pro další kolo sníženy body pohybu a bojové zpoždění může zvýšit náklady na pohyb útočících jednotek, pohybujících se mimo bitevní hex.

23.1 Bojová hodnota (Combat Value - CV)

Všechny pozemní jednotky mají bojovou hodnotu (CV), která se používá k určení výsledků bitvy. Bojová hodnota jednotky (CV) se rovná součtu bojových hodnot všech pozemních prvků v bojové nebo podpůrné jednotce. Bojová hodnota představuje schopnost obsadit nebo udržet nějaké území. Hodnocení CV pozemních prvků je tedy srovnatelné s pěchotními a pozemními prvky AFV, zatímco dělostřelectvo a další děla mají poměrně nízkou bojovou hodnotu, i když mají dobrou palebnou sílu.

Bojová hodnota (CV) je vypočítaná hodnota, která může hráčům poskytnout pouze základní představu o bojové schopnosti jednotky. To je částečně způsobeno válečnou mlhou (FOW), částečně možností, že se do bitvy mohou připojit další formace a částečně proto, že každá bitva více či méně naruší různé prvky. Každý takový prvek je poté odečten od konečného skóre CV.

Zobrazené bojové hodnoty (CV) jednotek jsou určeny komplexním vzorcem, který bere v úvahu různé základní prvky, tvořící jednotku a také morálku jednotky, její zkušenosti, únavu, jejího velitele a zásobení. Hodnoty CV, zobrazené u jednotek, jsou náhodné aproximace toho, co je v boji řada hodů kostkou, tedy poněkud náhodné hodnoty. Žádná jednotlivá bojová hodnota (CV) nemůže být více než vodítkem, jak si jednotka v nějakém konkrétním boji povede. Když je povolena Fog of War (FOW), přesnost odhadů nepřátelského CV se při nižších úrovních detekce sníží ještě více (10.2).

Prvky, které jsou součástí výpočtu CV, jsou uvedeny v příloze 34.4. Prvky mohou být o něco více či méně účinnější, než tato pomyslná hodnota. Například každý těžký tank přispívá hodnotou 9, ale IS-2 nebo King Tiger bude v boji ke konci války mnohem účinnější než KV-2 z počátku války. Stejně tak v roce 1941 jsou sovětské BT-7 a T-34 střední tanky, ale T-34 je mnohem efektivnější. Nemusí to sice mít vliv na výsledek boje (udržení nebo ústup), ale může to mít zásadní vliv na vzniklé ztráty.

23.1.1 Počáteční a upravené bojové hodnoty

Na začátku boje je počáteční bojová hodnota (CV) zobrazena ve zprávě o řešení boje a když je boj ukončen, výsledná upravená CV je zobrazena ve zprávě o boji. Konečný poměr mezi upravenými bojovými hodnotami útočníka a obránce se používá k určení, zda si obránci udrželi svoji pozici, nebo budou nuceni ustoupit, byli poraženi nebo rozprášeni (23.10).

Bojová hodnota zobrazená na žetonech a zobrazená jako počáteční CV v okně řešení boje se může radikálně lišit od upravené CV, zobrazeného na konci bitvy. Nejen kvůli bojovým ztrátám, ale kvůli mnoha náhodným faktorům a velitelským kontrolám, které se provádějí za účelem určení modifikované bojové hodnoty. Při útoku zblízka mohou dělostřelecké a letecké útoky v raných fázích bitvy narušit, poškodit nebo dokonce zničit pozemní prvky a tyto prvky pak nejsou k dispozici pro pozdější bitvu.

Na obrázku utrpěly obě strany při zahájení boje značnou ztrátu bojových hodnot. Pro německé obránce je hlavním důvodem ztráta opevnění kvůli množství sovětského dělostřelectva. Na sovětské straně byl při útoku narušen nebo poškozen značný počet prvků.



Pokud je vybrána možnost Zobrazit podrobnosti, toto okno se rozbalí a poskytne přehled o tom, jak k tom došlo (příklad viz další obrázek). Více podrobností je k dispozici na dalších kartách (37.1) Všimněte si, že vypočítané bojové hodnoty (CV) jsou poměrně velká čísla, takže pro snadnou vizualizaci jsou CV zobrazené na žetonech jednotek na mapě a na liště jednotek děleny 100 a zaokrouhleny dolů, zatímco CV jednotek, zobrazených v okně bojového rozlišení byly zmenšeny o faktor 10 a zaokrouhleny dolů. Bojové hodnoty na žetonech jednotek nebudou zobrazen jako menší než 1, pokud se nejedná o velitelskou, vyčerpanou nebo prchající jednotku, ale kvůli zaokrouhlení mohou jednotky na mapě s CV 1 zobrazeným na mapě mít skutečnou CV mezi 1 a 99.



23.1.2 Jednotky s nulovou bojovou hodnotou (CV)

Některé pozemní jednotky se nemohou účastnit boje. Mají proto nulovou bojovou hodnotu (CV). Pokud se vedle nich objeví nepřátelská jednotka a nebudou ve štosu s bojovou jednotkou, mající CV alespoň 1, provedou automatické přemístění (22.3.5).

Jednotka s nulovou CV se neúčastní boje, ale může utrpět ztráty v důsledku nuceného ústupu nebo přemístění.

Velitelství má vždy bojovou hodnotu (CV) 0. Prchající nebo vyčerpané jednotky (jejich skutečná tabulka vybavení (TOE) je 10% nebo méně) budou mít také CV 0.

Může se stát, že se jednotka vyčerpá během fáze provádění leteckých operací. Taková jednotka s nulovou CV může skončit vedle nepřátelské jednotky a automaticky se nepřemístí. K přemístění pak dojde, když se vedle takové jednotky s nulovou CV objeví jiná nepřátelská jednotka.

Jednotky na lodi, přepravované námořní dopravou (24.3) po vodních hexech, se mohou pohybovat v sousedství nepřátelských pozemních jednotek bez ohledu na jejich hodnotu CV.

23.2 Body bojové přípravy a boj

Body bojové přípravy (CPP) odrážejí výhodu, umožňující jednotkám odpočívat a plánovat, kdy vstoupí do boje. I když výhody platí především pro útočící stranu, jednotky s vysokou hodnotou bojové přípravy získávají také obranné výhody.

Na body bojové příravy se můžete podívat ve velitelské zprávě.

23.2.1 Získávání bodů bojové přípravy

Body bojové přípravy (CPP) se získávají na konci přátelské pohybové fáze. Všechny jednotky získají jeden bod bojové přípravy (CPP) za každých 24 nevyužitých bodů strategického pohybu (SMP). Pokud jednotky ukončí tah mimo hex v sousedství nepřítele nebo mimo hex, který nebyl na začátku kola kontrolován přátelsky, pak získají trojnásobek počtu CPP. Žádná jednotka nemůže mít více než 100 CPP.



Ponechání jednotek v přátelsky kontrolovaných hexech (pokud je to možné) na konci pohybové fáze a mimo kontakt s nepřítelem umožní jednotkám efektivněji získávat a udržovat CPP. Snaha o ukončení fáze s alespoň nějakými CPP je rovněž nezbytná k získání ztracených CPP.

Jednotky připojené k velitelství sovětského frontu nebo armády Osy, nastavenému jako útočné (21.11.2) získají jeden CPP za každých 12 nepoužitých SMP.

23.2.2 Ztráta bodů bojové přípravy (CPP)

V režimu taktického pohybu se body bojové přípravy (CPP) utrácejí v množství 1 bod na 1 hex. Jednotky, které se účastní útoku, ztrácejí po vyřešení bitvy polovinu svých CPP.

Pokud je jednotka napadena a nucena ustoupit, ztratí všechny CPP. Pokud jednotka útočí a útok se nezdaří, ztráta CPP se bude lišit podle konečné šance a intenzity útoku:

pokud byly šance> = 1,5 až 1, pak obránce ztratí 50% CPP
pokud by byl konečný kurz> = 1:1, obránce přijde o 25% CPP
pokud byly konečný kurz nižší než 1:1, obránce ztratí 10% CPP

Podpůrná jednotka (SU) získává nebo ztrácí CPP podle činností jednotky, ke které je připojena. Kromě toho, pokud bude SU znovu připojena i odpojena k jinému velitelství, nebo bojové jednotce, ztratí 50% svých stávajících CPP. Jednotky odeslané do státní rezervy přijdou o všechny CPP.

23.2.3 Vliv bodů bojobé přípravy

Útočící jednotky budou mít při útoku bojovou hodnotu (CV) pro bojové výpočty upravenou počtem svých bodů bojové přípravy (CPP). Každý 1 CPP přidává do konečné CV 1%, takže jednotce se 100% bodů bojové přípravy se zdvojnásobí útočná CV. CPP ve skutečnosti primárně ovlivňují šanci v boji - a tím i šanci na vítězství nebo prohru v bitvě.

Body bojové přípravy (CPP) kromě toho ovlivňují šanci na úspěšnou administrativní kontrolu při zásobování a snížení únavy při kontaktu s nepřítelem. Šance na přidělení podpůrných jednotek a účinnost dělostřelectva jsou ovlivněny počtem CPP, které jednotka vlastní.

Jednotky, které jsou nastaveny na prioritu zásob 4, nepohybují se a mají 100 CPP, mohou nést až 150% své munice, zásob a potřebného paliva,.



Body bojové přípravy (CPP) poskytují výhody především dobře odpočaté a připravené útočné jednotce. Sekundární bonusy (zásobování, snižování únavy a zapojení podpůrných jednotek do boje) jsou ale výhodné i pro obránce.

Body bojové přípravy (CPP) mohou mít podstatný vliv na body pohybu (MP) jednotky (22.1). Pokud jednotka projde kontrolou porovnávající CPP s hodem kostkou (čím vyšší CPP, tím větší šance projít), pak nebude zisk bodů pohybu ovlivněn únavou nebo neúspěšnými kontrolami iniciativy a administrativními kontrolami. Stále však bude mít vliv nedostatek paliva, zásob, nákladních vozidel nebo útok v předchozím kole.



Význam CPP není dobré podceňovat. Při postupu se snažte zajistit, aby si vaše jednotky udržely co nejvíce CPP a mohly jich v další fázi co nejvíce získat zpět. Pak se vaše jednotky budou pohybovat rychleji, zejména pokud jsou k dispozici dostatečné zásoby, palivo nebo nákladní vozidla.

23.3 Bojové sekvence

Obecný přehled o průběhu bitvy. Některé kroky, jako účast leteckých skupin nebo nasazení bojových jednotek ve stavu rezervy, nemusejí proběhnout.

- zahájení bitvy (viz sekci 22.3, týkající se použití pohybového režimu (F1) k útoku
- určení modifikátorů obrany z úrovně terénu a opevnění (23.5)
- zapojení podpůrných jednotek (23.6)
- výpočet bojové hodnoty (CV) a odhad poměr šancí, kvůli zjištění, zda může dojít k zapojení rezerv (23.7.1)
- poskytnutí rezervních jednotek (nejprve obránci, pak útočníkovi) (23,7)
- výpočet počáteční bojové hodnoty (CV) a poměr šancí
- provedení bitvy bitvu
- dílčí fáze letecké mise (18.1.3 a 18.1.7)
- zákaz útočníka v hexu obránce způsobí poškození či narušení obranných jednotek, zákaz obránce v hexu útočníka způsobí poškození či narušení útočníka. Každá jednotka v boji je ovlivněna nepřátelským zákazem ve svém hexu.
- letecké skupiny obou hráčů se připojují k pozemní podpoře
- letecké skupiny obou hráčů se připojují k leteckému zachycení nepřátelské pozemní podpory
- letecký boj (vzduch - vzduch)
- boj země – vzduch (AA) a vzduch - země
- pozemní bojová subfáze s prvky vybíranými podle dosahu v sérii kol
- vypočet konečné bojové hodnoty (CV) a poměr šancí
- určení vítěze a poraženého (23.11)
- pokud obránce prohrál, určí se výsledek ústupu (23.12). Může to být ústup, prchání a přemístění (23.13), rozdrcení nebo kapitulace a zahrnutí oslabení z ústupu (23.12)
- pokud prohraje útočník, určí se oslabení útočících jednotek (jsou považováni za ustupující zpět z hexu obránce).
- určení odpočtu bodů pohybu (MP) obranných jednotek pro další kolo (22.1.3).
- určete všech nákladů na pohybové zpoždění, které mají být přidány do hexu. (22.2.7)

23.4 Typy útoků

Existují dva typy útoků, které se rozlišují podle času Představují je pohybové body, čas přípravy a schopností útoků shromážděných sil proti obránci.

Rychlé útoky vynakládají méně pohybových bodů za cenu snížené bojové síly. **Promyšlené útoky** vynakládají mnohem více pohybových bodů, ale umožňují plné využití síly. Obojživelné útoky (24.6.1) a výsadkové útoky (22.5.3) jsou druhy promyšleného útoku.

23.4.1 Rychlý útok

Je definovány jako útok, při kterém se čas přípravy vyměňuje za rychlost, aby se využila příležitost. Rychlé útoky obecně přinášejí vyšší ztráty útočníků a nižší ztráty obránců než promyšlené útoky.

Promyšlený útok bude vyžadovat výdaj 3 bodů pohybu (MP) pro motorizovanou bojovou jednotku a 2 body pohybu (MP) pro ne motorizovanou bojovou jednotku. Rychlého útoku se může zúčastnit pouze jeden štos bojových jednotek a jejich bojová hodnota (CV) se sníží o polovinu u všech kroků, ve kterých se vypočítává CV.

Podpůrné jednotky mohou být přiděleny pouze z vhodných velitelství, která během aktuálního kola nevyčerpala žádné body pohybu. Všimněte si, že podpůrné jednotky, připojené přímo k bojovým jednotkám, se vždy zapojí do bitvy, které se bojová jednotka účastní.

23.4.2 Průzkum bojem

Před rychlým útokem se provede speciální upravený výpočet bojové hodnoty (CV) a vygeneruje se poměr šancí. Tento výpočet se nezobrazuje v okně řešení boje a s největší pravděpodobností způsobí upravený poměr CV, který se bude patrně lišit od počáteční CV, zobrazené na žetonech a v okně řešení boje (37.1).

Pokud je tento upravený poměr CV menší nebo roven 2 :1 (2,01:1 je větší než 2:1), provede se kontrola iniciativy pro každou bojovou jednotku, účastnící se rychlého útoku. Jestliže všechny jednotky projdou kontrolou iniciativy velitele, útok se změní na průzkum bojem. Když některá útočící jednotka neprojde kontrolou iniciativy, útok zůstane normálním rychlým útokem.

Průzkum bojem způsobí omezení bojů a ztrát na obou stranách a útočník nebude mít šanci vyvolat ústup. Tento výsledek se odrazí v řešení boje zprávou „Defending forces were scouted“.

23.4.3 Promyšlený útok

Je definován jako typ útočné akce, charakterizované předem plánovaným a koordinovaným použitím palebné síly a manévrů k uzavření a zničení nebo zajetí nepřítele.



Promyšlené útoky vyžadují výdaj 16 bodů pohybu (MP) u motorizovaných jednotek a 6 bodů pohybu u nemotorizovaných jednotek (5 podle typu (2) nemotorizovaných jednotek).

Promyšleného útoku proti sousednímu bránícímu se štosu se může účastnit více štosů bojových jednotek.

Na rozdíl od rychlého útoku mohou být podpůrné jednotky přiděleny z vhodných jednotek velitelství, které se během aktuálního kola přesunula. Kromě toho se bojové jednotky dělostřelectva, které mají zbývající dostatečné body pohybu, mohou účastnit promyšleného

útoku ze vzdálenosti dvou hexů od bránící jednotky. Dělostřelecká bojová jednotka musí být vybrána stejně, jako by byla vybrána jakákoli jednotka, která by byla přidána do promyšleného útoku.

Na obrázku (předchozí stránka) se 4 dělostřelecká divize může přidat k útoku na německou 7-10 pěší divizi, přestože spolu nesousedí.

Pokud jsou všechny jednotky, zahajující útok dělostřeleckými bojovými jednotkami, které jsou dvě hexy od cílového hexu, pak mohou střílet pouze dělostřelecké jednotky z obou stran a do bitvy pro obě strany nebude přidána žádná podpora, rezerva ani letecké skupiny.



Poznámka: Dělostřelecké bojové jednotky ve skutečnosti nestřílejí ze vzdálenosti dvaceti mil. Schopnost přidat dělostřelecké bojové jednotky ze dvou hexů do bitvy je abstrakcí, představující hromadění dělostřelectva pro intenzivní dělostřeleckou přípravu před útokem a skutečná palba může probíhat na dostřel až 1000 yardů.

23.5 Opevnění a obranné modifikátory terénu

Ve WiTE2 může obránce získat bonusy jak z umělých opevnění, tak z terénu. Bojovou hodnotu bránících se jednotek lze zvýšit pomocí modifikátoru obrany opevnění, což je kombinovaná hodnota, která bere v úvahu jak vnitřní terén, tak jakoukoli úroveň opevnění v hexu, vytvořenou člověkem.

Bojová hodnota každé obranné jednotky je upravena vynásobením bojové hodnoty (CV) jednou plus celkový modifikátor obrany opevnění. V mnoha případech bude tento obranný multiplikátor také zvýšen v důsledku terénu nebo stran hexu (řeky)

.

23.5.1 Opevnění

Všechny hexy mají hodnotu umělého opevnění, nazývanou úroveň opevnění (20.3), která se pohybuje od úrovně opevnění 0 (bez výhody) do úrovně opevnění 5 (maximální užitek). Každá úroveň opevnění poskytuje modifikátor obrany +1.

23.5.2 Terén

Terén lze považovat za určitou vnitřní úroveň opevnění, která je přidána k úrovni umělého opevnění, aby poskytla tomuto hexu celkový obranný modifikátor opevnění.

Uvedená tabulka shrnuje modifikátory opevnění terénu:

TERÉN	OBRANNÝ MODIF.	POZNÁMKA
Přehledný	+0	
Bocage	+2	hustý (1)
Poušť	+0	
Písek	+0	
Tundra	+0	
Osada	+2	
Město	+6	+3 v případě izolovaného hexu \ dvojitá hustota (2)
Velkoměsto	+8	+4 v případě izolovaného hexu \ dvojitá hustota (2)
Řídké lesy	+1	
Husté lesy	+2	hustý (1)
Drsný	+3	hustý (1)
Hory	+3	dvojitá hustota (2) (3)
Bažiny	+2	hustý (1)
Neprostupný	N/A	

Poznámky:

V hustém terénu se bojová hodnota (CV) pozemních prvků typu pěchoty zdvojnásobí a CV pozemních prvků typu AFV a bojových vozidel se sníží na polovinu (23.8.3).

V dvojnásobně hustém terénu je CV pozemních prvků pěchotního typu čtyřnásobná (x4) a CV pozemních prvků typu AFV a bojových vozidel je čtvrtinová (x1/4).

Nemotorizované bojové jednotky typu Horské a Typ 0 jsou efektivnější v bojích, odehrávajících se v horském hexu, ať už na takové hexy útočí, nebo je brání. Typ terénu v hexu také určuje průměrnou vzdálenost (rozsah) pro boj mezi pozemními prvky. To je důležité, protože to snižuje přirozenou výhodu některých zbraní delšího dosahu (jako jsou tankováděla) a zvyšuje význam děl na kratší vzdálenosti (například pěchota, nesoucí protitanková děla). Tanky tedy často utrpí těžší ztráty při útoku na pěchotu v drsném terénu, než v přehledném terénu.

23.5.3 Intenzita boje v městských nebo přístavních hexech

Jakýkoli boj, který se odehrává v těchto hexech, způsobí oběma stranám těžší ztráty. Zejména ztráty obránců budou vyšší a promyšlené útoky budou vždy vyřešeny bojem na blízko.

23.6 Podpůrné jednotky v boji

Podpůrné jednotky se mohou účastnit bojů na obou stranách. Do bitvy budou automaticky přidány podpůrné jednotky, které jsou přímo připojeny k bojovým jednotkám. Podpůrné jednotky připojené k velitelstvím musejí projít řadou kontrol, aby mohly být připojeny k bitvě. Velitelství mohou přidělovat podpůrné jednotky pouze připojeným bojovým jednotkám. Velitelství kvůli tomu musí být vzdáleno do pěti hexů od připojených bojových jednotek a musí být k těmto bojovým jednotkám schopno trasovat volnou cestu přes přátelské hexy, které mohou být v nepřátelské zně kontroly (EZOC).

Všimněte si, že skutečná vzdálenost spřátelených hexů od velitelské jednotky k připojené bojové jednotce neovlivňuje schopnost poskytnout podpůrné jednotky, pokud je velitelská jednotka vzdálena do pěti hexech vzdušnou čarou. Podpůrné jednotky, podporující útok přes řeku budou dodatečně narušeny (23.8.9).

23.6.1 Zapojení podpůrných jednotek

Maximální počet připojených podpůrných jednotek, které mohou jednotky velitelství přidělit k jedné bitvě, je 6, s výjimkou případů, kdy se bránící bojové jednotky nacházejí v městském hexu, kde je maximum 18.



Všimněte si, že tento limit je dodatek k zapojeným podpůrným jednotkám, které jsou přímo připojeny k bojovým jednotkám, účastnících se boje.

Podpora jednotek, připojených k velitelství není automatická. V případě každé podpůrné jednotky, která se pokouší o zapojení, musí velitel tohoto velitelství projít kontrolou iniciativy. Podpůrná jednotka pak musí projít několika kontrolami, přičemž kontroly se stávají stále obtížnějšími na základě počtu podpůrných jednotek, které již byly přiděleny a celkového počtu nestavebních podpůrných jednotek, připojených k velitelství. To znamená, že velitelství s velkým počtem nestavebních podpůrných jednotek budou mít více příležitostí předat podpůrné jednotky. Celková pravděpodobnost zapojení každé podpůrné jednotky však bude menší, než kdyby velitelství měla méně nestavebních podpůrných jednotek.

Podpůrné jednotky lze nasadit pouze když je příslušné velitelství vzdáleno pět nebo méně hexů od boje. Šance na úspěšné nasazení bude také ovlivněna počtem vozidel v jednotce, definovaným jako procento potřebných vozidel. To se bude lišit takto:

90 +%	+2
80 - 89%	+1
70 - 79%	0
60 - 69%	-1
50 - 59%	-2
49% a méně	-3

Šanci na připojení podpůrných jednotek lze také zvýšit o úroveň opevnění v bránícím se hexu. Také počet bodů bojové přípravy jednotek zapojených do boje ovlivní šanci nasazení podpůrných jednotek a účinnost jakéhokoli přiděleného dělostřelectva (23.2.3).

Při určování, zda je připojená podpůrná jednotka odhodlána k promyšlenému útoku, bude velitelstvím, která se přesunula během aktuálního kola hráče, odečteno -1 od hodnoty jejich iniciativy

Pokud se útočí rychlým útokem (23.4.1), mohou podpůrné jednotky poskytovat pouze velitelství, která se nepřesunula.

23.6.2 Zvláštní zapojení dělostřelectva obránce

Dělostřelecké podpůrné jednotky, připojené k bránící se velitelské jednotce, mají pro nasazeny do bitvy během fáze zvláštního nasazení prioritu. Během aktuálního kola mají obranné jednotky velitelství šanci zapojit o 3 jednotky více, než je normální limit podpůrných jednotek (tedy 9 nebo 21 místo 6 nebo 18).

23.6.3 Omezení sovětského dělostřelectva

Před rokem 1944 budou mít sovětské dělostřelecké a raketové pozemní prvky (jednotky a specializované podpůrné jednotky) požadavek pouze na 60% svých potřeb munice. Na druhé straně to sníží rychlost střelby.

Jednotky přímo nebo nepřímo podřízené frontu, nastavené na útočný stav, (21.11.2) budou mít požadavek na 90% munice.

23.7 Rezervní bojové jednotky

Bojové jednotky v rezervě mohou být nasazeny do nedaleké útočné i obranné bitvy. Samotný typ útoku, ať už rychlý nebo promyšlený, nemá na nasazení jednotek z rezervy žádný vliv. Libovolnou připravenou (Ready) bojovou jednotku lze přepnout do režimu Reserve výběrem přepínače Ready/Refit/Reserve na žetonu nebo v okně podrobností bojové jednotky (35.2). Jednotky, které se pohybují, ustupují nebo prchají, jsou z režimu rezervy vyřazeny.

Rezervní jednotky, které jsou odhodlány bojovat, se nepohybují, ale musejí mír dostatek bodů pohybu (MP), aby došly do bitevního hexu. Body pohybu, které má jednotka po ukončení tahu hráče, jsou MP, které může použít k nasazení jako obranná rezerva během tahu nepřátelského hráče. Rezervní jednotky odhodlané podporovat útok přes řeku budou dodatečně narušeny (23.8.9).

Během bitvy jsou nejprve zajištěny všechny obranné závazky rezerv a poté následují závazky útočných rezerv.

23.7.1 Zapojení rezervních jednotek

Aby byla jednotka v obranném režimu odhodlána k obraně, musí být vzdálena do 6 hexů od bitevního hexu. Aby byla záložní jednotka odhodlána k útoku, musí být vzdálena do 3 hexů od bitevního hexu.

Jednotka v rezervě se nezapojí bitvy, pokud sousedí s nepřátelskou jednotkou. Jednotka v rezervě se nezapojí do bitvy, pokud je poměr pravděpodobnosti počáteční bojové hodnoty (CV) vyšší než 10:1. Obraná záložní jednotka se nezapojí do bitvy, pokud jsou šance menší než 1:4.

Jednotky vedle nepřátelských obojživelných velitelských jednotek nejsou způsobilé pro zapojení z rezervy.

Pokud jsou splněny výše uvedené předpoklady zapojení, jednotka musí zkontrolovat, zda má dostatek bodů pohybu (MP), aby se mohla zapojit do bitvy. Pokud ano, jednotka musí projít kontrolou iniciativy velitele, aby se mohla zapojit do bitvy. Jednotka musí také projít kontrolou na základě MP, které mají být vynaloženy. Body, které mají být vynaloženy při zapojení, musejí být menší nebo roven bodům jednotky.



Na obrázku 6. motorová brigáda SS Flander vstoupila do bitvy jako rezerva. To je uvedeno ve zprávě o boji písmenem „R“ vedle názvu jednotky. Protože Němci tuto bitvu prohráli, její body pohybu (MP) jsou nyní nastaveny na 0 a nemůže se účastnit žádných dalších bojů jako rezerva.

Jednotka se může účastnit více bitev ve stejném kole, pokud splňuje všechny požadavky a má dostatek bodů pohybu. Bránící jednotky v režimu rezervy, které se účastní prohrané bitvy, mají MP sníženy na 0, takže se nebudou moci zúčastnit žádných dalších bitev.

Všechny rezervní bojové jednotky, kterých se to týká, utrpí snížení bojové hodnoty, pokud mají nedostatek vozidel (23.8.3).

Rezervní jednotky nemusejí vystopovat cestu k bitvě přes hex trajektu.

23.7.2 Zapojení rezerv a přiřazení velení

Jednotky budou s větší pravděpodobností nasazeny do bitvy jako rezervy, pokud sdílejí stejné velitelství (23.8.6) jako jednotky, přímo zapojené do bitvy.

Pro hráče Osy bude tato penalizace zmírněna, pokud jsou jednotky podřízeny buď jinému sboru ve stejné armádě, nebo přímo příslušnému velitelství armády. Pro sovětského hráče mají být spojeny s jinou armádou ve stejném frontu, nebo přímo s velitelstvím frontu.

Ve skutečnosti platí, že čím nižší je modifikátor velitelství (vzdálenost k velitelství), tím vyšší je šance, že bude jednotka vyjmuta z rezervy, zejména když se jedná o jednotky s modifikátorem velení pod 10%.

23.7.3 Omezení rezervního závazku z důvodu velikosti jednotky

Bojové jednotky velikosti sboru budou s menší pravděpodobností zapojeny do útoku, protože ke kontrole iniciativy velitele přidávají +1. Brigády a pluky budou zapojeny s větší pravděpodobností, protože při kontrole velitele odečtou -1. Kromě toho, když jsou jednotky v režimu rezervy zapojeny do bitvy, šance na další bojové zapojení klesá na základě velikosti bojových jednotek, které již byly zapojeny.

23.7.4 Zvláštní pravidla obranných jednotek v rezervě

Bránící jednotky, zapojené z rezervy, mohou prchnout, pokud výsledek bitvy donutí obránce ustoupit z boje. Tato pravidla jsou stejná pro všechny ostatní prchající (23.12.15). AI nikdy nezapojí z rezervy jednotku s morálkou nižší než 50.

Obranné rezervy jsou považovány za síly protiútoku a obvykle v boji nezískávají výhodu z úrovní opevnění, i když těží ze všech modifikátorů terénu, platných pro napadený hex. Výjimkou je, že rezervy, které byly v obraně zasazeny do bojů v městských hexech, dostanou plný modifikátor obranného opevnění na úrovni terénu i opevnění v hexu.

Pro schopnosti obranné jednotky reagovat z rezervy na bitvu ve městě jsou speciální pravidla. Každá rezervní jednotka, vzdálená do 2 hexů od bitvy ve městskémhexu, která může tasovat cestu do hexu a zbývá jí alespoň jeden pohybový bod, může být vyčleněna z rezervy, i když počet MP, potřebný k dosažení hexu bitvy, překročí počet pohybových bodů jednotky.

Jednotka je tedy osvobozena od kontroly běžné vzdálenosti. Pokud se jednotka odhodlá k bitvě, vynaloží běžné náklady na zapojení z rezervy, ale pokud je to více než zbývající MP jednotky, body jednotky se prostě sníží na 0 MP.

Při reakci z rezevy nesmějí jednotly ani v případě podpory městských bojů nikdy sousedit s nepřátelskou jednotkou a pro zapojení do boje musejí projít kontrolou iniciativy vůdce. V tomto případě se normální hod kostkou (18), používaný k porovnání s počtem přidělených jednotek, změní na hod (36) u osad a (72) u velkoměst (místo (18)).

23.8 Obecná pravidla pozemního boje

23.8.1 Popis pozemního boje

Pozemní boj je řízen automatizovaným taktickým bojovým systémem, který se skládá z různého počtu kol, kde se různé pozemní prvky navzájem spojují. Obecně platí, že počítač nejprve určí základní dosah, ve kterém bude boj probíhat. To je do značné míry založeno na terénu, přičemž bitvy v městských hexech začínají na kratší počáteční vzdálenost. Útočník střílí nejprve na vzdálenosti 3000 yardů nebo větší, zatímco obránce střílí jako první na vzdálenosti menší než 3000 yardů.

V závislosti na počátečních přestřelkách se útok může zastavit dříve, než se do něj obě strany zapojí naplno. V tomto případě bude zpráva o bitvě udávat dosah, ve kterém se útok zastavil. Pokud je však bránící síla menší než 1 pluk (1 nebo 2 prapory), bitva se nikdy nezastaví kvůli špatným šancím (dostřel se v každé bitvě přiblíží k minimálnímu rozsahu).

Dalším krokem je určit, které pozemní prvky budou schopné střílet. Existuje několik faktorů, včetně typu útoku (rychlého nebo promyšleného), úrovně detekce nepřátelské jednotky (DL), modifikátoru obrany opevnění, morálky útočící jednotky a stavu zásob (zejména munice), zkušeností jednotlivých pozemních prvků, únavy, používání munice a rozsah jejich vybavených zařízení, kontroly iniciativy velitele a hodnocení pozemního boje (mechanizované nebo pěchota) (15.5).

Pozemní prvky, které úspěšně prošly kontrolami, vystřelí ze svých vybavených zařízení, jakmile jsou v dosahu nepřátelského pozemního prvku. Šance zasáhnout a způsobit poškození a počet provedených střel závisí na výše uvedených faktorech a na problémech, jako je rychlost pozemního prvku, velikost a přesnost odpalovacího zařízení, rychlost střelby a poloměr výbuchu proti měkkým cílům. Pro AFV a bojová vozidla platí další faktory, například kde jsou zasaženy.

Podrobné informace o atributech prvků najdete na kartě Commander's Report Equipment (35.8) nebo v okně podrobností prvku (37.6).

Protiletadlová děla v jednotkách útočníka nebudou 75% času střílet.

Množství nesené munice ovlivňuje počet výstřelů v boji. Pokud je to více než 100 procent, bojová jednotka může získat výstřel navíc. Pokud je to méně než 50 procent, bude mít bojová jednotka pravděpodobně méně výstřelů, než by jejich zbraň mohla umožnit. Dělostřelecké jednotky delšího dosahu budou střílet méně často, pokud je jejich zásoba munice pod 75%.



Nezapomeňte, že 100 bodů bojové přípravy (CPP) umožňuje jednotce nést další munici.

Dělostřelectvo v podpůrných jednotkách bude střílet častěji v závislosti na zásobách munice, kterou má k dispozici. Pozemní prvky dělostřelectva v podpůrných jednotkách a dělostřeleckých bojových jednotkách budou ochotnější použít svou munici, když jsou v bitvě, než dělostřelecké pozemní prvky v jiných bojových jednotkách, protože podpůrné jednotky a jednotky na mapě mají menší pravděpodobnost být v dalších bitvách, zatímco nnedělostřelecká bojová jednotka musí ušetřit nějakou munici pro další možné bitvy v kole.

Bojové prvky s nízkou zkušeností spotřebují při střelbě více munice. Obranná palba se sníží, aby se šetřila munice, pokud je útočník relativně velmi malý (zhruba méně než poloviční velikost obránce). Pokud dělostřelecký prvek střílí pouze z jiných než hlavních dělových zařízení, použije se jen malé množství standardní munice.

Počet střel vypálených v boji, ovlivní také velikost útočících sil. K této palebné penalizaci dochází v bojích, kde je velké množství útočících jednotek. Hodnota síly útočící strany se vypočítá s použitím následujících hodnot pro každý útok na nepodpůrné a nedělostřelecké divize:

Sbor	15
Divize	9
Brigáda	5 (3, pokud má brigáda méně než 2 000 mužů)
Pluk	3

Jakmile hodnota síly překročí 28, existuje šance, že se prvky během boje vůbec nedostanou ke střelbě. Dělostřelecké prvky jsou ovlivněny mnohem méně (toto pravidlo je ovlivňuje pouze na bližší vzdálenosti v boji) a šance, že prvky nevystřelí, se zvyšuje se zvyšující se hodnotou síly. Obecně však platí, že přidání dalších jednotek by mělo vést ke střelbě více prvků. Nižší procento z celkového počtu prvků bude obecně střílet se zvyšující se silou. Bojové hodnoty (CV) útočících jednotek se tímto pravidlem nemění.

Přidělení munice během promyšlených útoků bude omezeno na to, co je potřeba, nikoli na to, co je k dispozici. Jednotky, které začínají s více než 150% potřeby munice, by měly končit s více než 50%. V důsledku toho bude díky tomuto omezení používání dělostřelectva později k dispozici více munice k přímému použití při řešení bojů.

Bombardovací dělostřelecká palba navíc získá bonus při střelbě, pokud má nepřítel (bránící nebo útočící) více jednotek. Tento bonus je omezen, pokud má strana v bitvě více než 3 divize (nebo jejich ekvivalenty), ale při zapojení více jednotek se zvyšuje, takže ve většině případů způsobí vyšší ztráty pouze útočící síle.

Pokud je zasažen zacílený pozemní prvek, pak je výsledek určen na základě modifikátoru obranného opevnění, rychlosti, pancéřování obranných pozemních prvků a letality a schopnosti penetrace útočícího pozemního prvku. Výsledkem by mohl být nulový účinek, narušení, poškození nebo zničení. Pozemní prvky AFV se mohou během boje poškodit v důsledku poruch nebo min s použitím skóre jejich spolehlivosti (37.6).

Každý jiný výsledek než nulový účinek vyjme zacílený pozemní prvek z další účasti. Již nebude přispívat k celkové bojové hodnotě v aktuální bitvě. Kromě toho mohou narušené a poškozené pozemní prvky utrpět další účinky podle toho, která strana bitvu vyhraje.

Obecně se rozsah, ve kterém probíhá střelba, sníží. Pozemní prvky, jako jsou pěchotní čety, se při manévrování vypořádají s obrannými pozemními prvky. Nepřímá a přímá palba pozemních prvků s delším dosahem může být nadále vedena na delší vzdálenost. Po dokončení všech střetů mezi pozemními prvky přejde počítač k dalšímu kroku určení vítěze bitvy.



Toto pravidlo je jedním z důvodů, proč odhadovaná bojová hodnota (CV) před útokem může být zavádějící. Strana, která je dobře vybavena dělostřelectvem, nebo má značnou pozemní podporou, může být schopna narušit a poškodit dostatečné množství nepřátelských pozemních prvků, aby změnila konečné šance, nebo třeba zastavila útok, než přejde k boji na blízko.

23.8.2 Počáteční bojové hodnoty (CV)

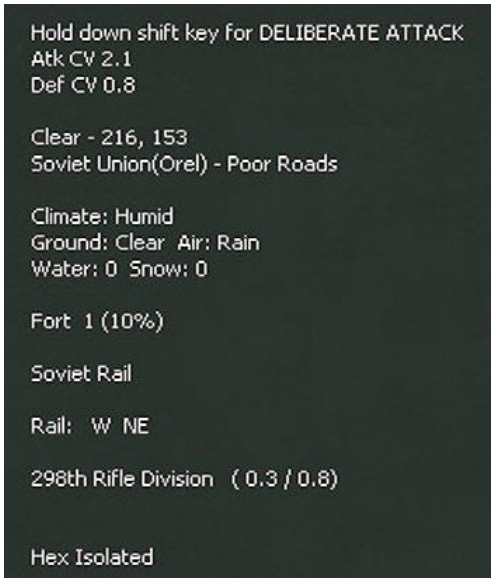
Na začátku bitvy se v okně řešení boje zobrazí každá zúčastněná bojová a podpůrná jednotka spolu s CV v závorkách a také celková bojová hodnota v dolní části sekce každé strany.

Tyto počáteční bojové hodnoty (CV) jsou v podstatě CV, zobrazené na žetonech bojových jednotek na mapě, vynásobené deseti. Jedinými modifikátory, aplikovanými na počáteční CV, jsou obranný modifikátor opevnění a při rychlém útoku poloviční CV útočící jednotky. Bojové hodnoty jednotlivých jednotek se nemusí sčítat do celkového CV, protože celkový součet představuje všechny ztráty CV v důsledku velitelského modifikátoru bitvy, zatímco hodnota jednotlivých jednotek nikoli. Všimněte si, že zobrazené CV v okně prediktoru bojového rozlišení budou odrážet narušení, způsobené každým útokem přes řeku (23.8.9).

Konečné celkové bojové hodnoty, zobrazené ve spodní části obrazovky na konci bitvy, vůbec nemusejí korespondovat s CV na žetonech, protože odrážejí nejen ztráty, utrpěné během bitvy, ale byly výrazně upraveny mnoha náhodnými faktory.

23.8.3 Úprava bojové hodnoty (CV) pro pozemní boj

Hodnoty bojových jednotek (CV) podléhají níže uvedeným modifikátorům.



Prediktor bojové hodnoty (CV), který je k dispozici jako vyskakovací okno hexu (6.8.2), když se na mapě objeví symbol promyšleného nebo rychlého útoku (což naznačuje, že útok lze provést v hexu), poskytuje upravené bojové hodnoty jednotek, které odpovídají faktorům jako je terén, pevnosti, modifikátory hustoty, špatné počasí, nedostatek paliva a munice. Neupravuje se faktory ze sekcí 23.8.4 až 23.8.7. Pokud je zapnuta válečná mlha (FOW), tato hodnota se pro nepřítele skryje.



Jedná se o velmi důležitý nástroj, protože je to jediný způsob, kterým může útočník zjistit, jak bude bojová hodnota jeho jednotky ovlivněna terénem v hexu, na který bude útočit.

Modifikátor CV s nedostatkem vozidel: Všechny útočící a bránící jednotky utrpí snížení CV, pokud mají nedostatek vozidel. Tato penalizace je procentuální snížení, rovnající se ((1- (vozidla/potřeba vozidla)) × 20). Pokud je jednotka motorizovaná, zmenší se 2,5x. Například motorizovaná jednotka bez vozidel by utrpěla 50% snížení CV a 40% nedostatek vozidel by způsobil 20% snížení CV.

Modifikátor CV pro jednotky ovlivněné nedostatkem vozidel se odráží v hodnotách CV uvedených na žetonech jednotek.

Nemá však vliv na bránící se jednotky, nezapojené z rezervy a protože statické jednotky nemohou útočit, tento modifikátor neovlivní hodnoty CV na žetonech statických jednotek a neovlivní obrannou hodnotu CV, zobrazenou pro všechny jednotky (hodnota zobrazená za znaménkem rovnosti).

Modifikátor CV terénu: Bojové hodnoty (CV) určitých typů prvků jsou upraveny v terénu označeném jako hustý a dvojitě hustotý.

Hustý terén je bažina, hustý les, drsný terén a bocage. CV prvků pěchotního typu se zdvojnásobí a CV prvků typu AFV a bojových vozidel se v hustém terénu sníží na polovinu.

Dvojitě hustý terén jsou hory a města. CV prvků pěchotního typu ve dvojitě hustém terénu jsou čtyřnásobné (x4) a AFV a prvků bojových vozidel jsou čtvrtinové (1/4).

Horským jednotkám se bez ohledu na počasí v bitvách vedených v horských hexech jejich CV zdvojnásobuje,. K dispozici je také multiplikátor 1,25 pro hodnoty CV u nemotorizovaných nehorských jednotek typu 0 (bez vozidel) pro bitvy vedené v horském hexu.

Jednotky bránící v těžkém nebo lehkém městském terénu získávají zdvojnásobení své bojové hodnoty při určování vítěze a poraženého v bitvě. Toto zdvojnásobení je dodatek ke všem ostatním modifikátorům.

Tyto účinky lze shrnout takto:

Pěchotní prvky v hustém terénu zdvojnásobují svou CV.
Prvky AFV v hustém terénu sníží svou CV na polovinu.
Pěchotní prvky v dvojitě hustém terénu čtyřnásobně zvětšují svou CV.
Prvky AFV v dvojitě hustém terénu mají jen čtvrtinu své CV.
Bojové prvky v divizích horské pěchoty získají v horských hexech dvojnásobný multiplikátor CV.
Nemotorizované jednotky pěchoty získají v horských hexech 1,5 násobný multiplikátor nad výše uvedené.
Obránci ve městech získají na konci boje dvojnásobný multiplikátor.
Dělostřelectvo není ovlivněno žádným z těchto modifikátorů.

Počasí jako modifikátor bojové hodnoty (CV): Útočné hodnoty jednotek jsou sníženy o pozemní počasí v jejich hexech (8.5). Přesné modifikátory jsou založeny na konkrétních povětrnostních podmínkách a silničním systému v hexu útočící jednotky. Prediktor boje ve vyskakovacím oknu hexu tyto modifikátory zobrazuje.

Tabulka ukazuje modifikátory CV z počasí:

POČASÍ V HEXU ÚTOČNÝCH JEDNOTEK	DOBRÉ SILNICE	PRŮMĚRNÉ SILNICE	ŠPATNÉ SILNICE
Lehké bláto	0,90	0,80	0,75
Těžké bláto	0,50	0,25	0,125
Slabý sníh	1,00	1,00	1,00
Sníh (1)	0,90	0,80	0,75
Silný sníh (1)	0,90	0,80	0,75

Poznámka: (1) Lyžařským jednotkám se ve sněhových hexech bojová hodnota (CV) zdvojnásobí a v hexech se silným sněhem ztrojnásobí. Na sněhu a silném sněhu nebudou výše uvedenými modifikátory CV z počasí ovlivněny.



Útočící jednotky v různých hexech mohou být ovlivněny různými modifikátory počasí.

Vliv munice a paliva na hodnoty CV: Všechny jednotky s méně než 100% požadované munice a motorizované jednotky s méně než 50% požadovaného paliva utrpí snížení CV (tato penalizace je omezena na 50% snížení ze součtu těchto dvou modifikátorů).

Nejprve jednotka ztratí 1% za každé 1% munice, které jim chybí. Motorizované jednotky dále ztrácejí 2% na každé 1%, které jim chybí z 50% požadovaného paliva.

Příklad 1: motorizovaná jednotka s 90 procenty potřebné munice a 40 procenty potřebného paliva by měla svou CV vynásobenou 0,9 a poté 0,8 (nebo 0,72, čímž by ztratila 28 procent bojové hodnoty).

Příklad 2: Stejná jednotka, ale s 90 procenty munice a 25 procenty potřebného paliva by měla bojovou hodnotu vynásobenou 0,5, protože 0,9 krát 0,5 je méně než 0,5, což je maximální kombinovaná penalizace.

Tato snížení CV jsou zohledněna v zobrazených bojových hodnotách na mapě.

23.8.4 Vliv špatného počasí na bojovou hodnotu

Čím horší je počasí, tím je pravděpodobnější, že některé bojové prvky nebudou během skutečného boje k dispozici. To je obzvláště pravděpodobné ve vánici a silných deštích.

Pokud útočíte za těchto podmínek, zkuste nějak zvýšit své šance, protože během skutečné bitvy nebude k dispozici řada prvků.

23.8.5 Modifikátory velení, zkušeností, morálky a bojové hodnoty

Při určování modifikovaných bojových hodnot, použitých při rozhodování o vítězi a poraženém v pozemní bitvě, vstupuje do hry mnoho faktorů. Jednou z nejdůležitějších je kontrola bojového hodnocení velitele (mechanizované nebo pěchota).



Oba tyto faktory ovlivní zejména sovětského hráče v roce 1941. Štos jednotek může mít zdánlivě slušnou bojovou hodnotu (CV), ale selhání velení nebo jeho nezkušenost bude znamenat, že jsou slabší, než se na první pohled zdá.

Úspěšná kontrola může způsobit zdvojnásobení CV bojové jednotky. Několik neúspěšných kontrol může snížit CV na polovinu. Stejně jako u ostatních kontrol velitele neúspěšná kontrola jednoho velitele

umožní dalšímu veliteli v řetězci velení pokusit se o úspěšnou kontrolu bojové kvalifikace, i když se sníženou šancí na úspěch (15.5.3).

Jednotky s nízkými zkušenosti také zjistí, že část jejich pomyslné CV bude v průběhu boje ztracena spíše kvůli selhání kontrol, než ztrátám v boji.

Jednotky s morálkou 50 a méně, které nemají žádný hex, do kterého by se mohly stáhnout a které nejsou v přístavu s poškozením menším než 100 procent, mohou utrpět velmi velké snížení CV.

23.8.6 Modifikace bojové hodnoty (CV) řetězce velení

Aby bylo možné simulovat jak obtížnost koordinace útoků s jednotkami z různých organizací, tak schopnost útočící síly využívat hranice mezi různými obrannými velitelstvími, budou sankce aplikovány, pokud jsou zapojeny do stejného boje jednotky, podřízené více než jednomu velitelství.

V každém boji bude mít každá strana určenou velící jednotku. Obvykle je tato velící jednotka vybrána proto, že má v bitvě přímo připojené jednotky s největší bojovou hodnotou (CV). Jednotky nepřipojené přímo k velitelské velitelské jednotce budou penalizovány modifikátory velení, které sníží jejich CV pro bitvu.

Tyto penalizace se budou lišit podle toho, jak vzdálené jsou příslušná velitelství v celkovém pořadí bitvy. Jednotky, patřící k jinému velitelství sboru Osy, ale ve stejné armádě, budou mít 10% penalizaci (ekvivalent pro Sověty je jiné velitelství armády, ale u stejného frontu). Jednotka, podřízená sboru v jiné armádě v jiné armádní skupině, bude ohrožena vyšší penalizací.



V příkladu na obrázku jsou tyto dvě jednotky pravděpodobně nejhorší možnou kombinací. Nejenže nesdílejí stejné velitelství sboru, ale jejich příslušná velitelství jsou podřízena různým armádním skupinám. Všimněte si, že slabší jednotka byla penalizována.

Čím větší je počet velitelství, kterými musí jednotka projít, aby dosáhla velitelství (HQ), tím vyšší je modifikátor.

Kromě toho jednotky, které jsou připojeny přímo k velitelské jednotce vrchního velení (typ 1), utrpí penalizací dalších 20% procent a jednotky, které jsou připojeny přímo ke skupině armád (nebo velení sovětského frontu), mají penalizaci dalších 10% (jako součást celkového procenta modifikátoru zobrazené) navíc ke každé penalizaci, přicházející ze separátního velitelství.



Toto pravidlo odměňuje snahu uspořádat vaši celkovou bojovou sestavu (Order of Battle - OOB), aby nedošlo k záměně jednotek z různých velitelství. Pokud tomu nelze zabránit, zkuste zorganizovat své síly tak, aby jednotky, které pravděpodobně sdílejí misi (bránící nebo útočící), byly podřízeny tesně souvisejícím velitelstvím.

23.8.7 Modifikace bojové hodnoty (CV) v průběhu boje

Jak je uvedeno výše, bojové hodnoty (CV) lze modifikovat v průběhu boje. Prvky, které jsou narušeny nebo poškozeny, budou z výpočtu odstraněny, stejně jako ty, které jsou zničeny. Kromě toho jak ženisti (zejména při promyšleném útoku), tak těžké dělostřelectvo sníží během boje hodnoty opevnění, čímž se sníží obranný modifikátor CV, odvozený z těchto opevnění (20.4).



Útok, dobře podporovaný letectvem, těžkým dělostřelectvem a ženisty může v šancích dobýt důkladně bráněný hex znamenat velký rozdíl.

23.8.8 Omezení útoku nepřipravených jednotek

Bojové jednotky, které mají součet své aktuální morálky a skutečného procenta tabulky vybavení (TOE) menší než 90, jsou nepřipravené, což se při výběru jednotky ukáže na liště jednotek. Nepřipravené bojové jednotky mohou útočit jen když během tahu nevyčerpaly žádné body pohybu. S výjimkou nepřipravených dělostřeleckých bojových jednotek, střílejících ze vzdálenosti dvou hexů to znamená, že nepřipravené bojové jednotky musejí kvůli útoku zahájit tah v sousedství nepřátelské jednotky. Nepřipraveným bojovým jednotkám se útočná CV sníží o 50%.

23.8.9 Útok přes řeku

Bojové jednotky útočí na hex přes nezamrzlé menší nebo větší řeky na straně hexu (úroveň ledu čtyři nebo méně u menších řek a úroveň 7 nebo méně u velkých řek) musejí vydat další pohybové body nad běžné náklady MP útoku (38.7.6). Všechny pozemní prvky, které přes řeku zaútočí, podléhají před počátečním výpočtem bojové hodnoty kontrole narušení.

U pozemních prvků se zařízením nepřímé palby s delším dosahem se narušení obvykle nekontroluje, zatímco pěchota a ženisti s největší pravděpodobností budou kontrolováni.

Pozemní prvky pěchotního typu budou mít tendenci utrpět přibližně stejné narušení u menších i větších řek, ale pozemní prvky AFV a bojová vozidla budou utrpí při překonávání velké řeky větší narušení, než při překonávání menší řeky.

Protože narušené bojové jednotky nepřispívají k celkové bojové hodnotě (CV), mohou hráči před všemi dalšími úpravami očekávat u menších řek snížení celkové CV až o polovinu a u velkých řek až o dvě třetiny.

23.8.10 Útok z trajektu

Pokud fázující hráč může vstoupit do hexu trajektu (7.3.5), může z tohoto hexu také útočit. Pokud útok selže, útočící jednotky budou staženy z hexu trajektu.

23.8.11 Bonus za předmostí

U obranných jednotek v hexu dočasného přístavu nebo v jeho blízkosti bude jejich bojová CV při určování, zda ustoupí, vynásobena 4. Pokud se drží, ale bez tohoto bonusu by ustoupily, místo ústupu utrpí další ztráty, aby se zobrazil boj za udržení předmostí. Bude to platit pouze v případě, že jednotka je v hexu, sousedícího s mořským hexem.

23.9 Výsadkové operace a boj

Pokud cílový hex výsadku obsahuje nepřátelské jednotky, mohou letecké operace vést k boji. V jiných případech může být okamžitý vliv pokládán spíše za ztráty z oslabení, které utrpěly výsadkové jednotky kvůli zákazu v hexu a jeho okolí.

Rozptýlení výsadku (Airdrop scatter) - vysazené jednotky velikosti brigády a pluku mají 2/3 šanci rozptýlení. Pokud se rozptýlí do vodního hexu, jsou zničeni. Na žádnou invazní pláž se nerozptýlí více než jedna výsadková jednotka (rozptýlení nezabrání invazi dvou jednotek na břeh). V původním hexu výsadku bude zpráva o boji proti flaku a pak v hexu, do kterého se jednotka rozptýlí, hlášení o boji výsadku.

Únava výsadku (Airdrop fatigue) - rozdělené divize utrpí při seskoku dalších 50 bodů únavy. Nezávislé brigády utrpí při seskoku dalších 25 bodů únavy.

23.9.1 Jednotky, které lze vysadit

Letecky lze vysadit pouze brigády nebo menší jednotky. V případě Osy lze vysadit pouze 7. divizi Flieger, 1. divizi FJ, 185. divizi Folgore a Ramckovu brigádu (divize musá být vždy rozdělena na dílčí pluky). Sověti mohou vysadit každou výsadkovou brigádu. Jednotky musejí mít průměrnou zkušenost nejméně 39.

23.9.2 Boj při výsadku

Když je jednotka vysazena do hexu s nepřátelskými jednotkami, je vyřešena zvláštní forma promyšleného útoku. V tomto boji se terén pro obránce neberepři stanovení bojové hodnoty (CV) v úvahu. Kromě toho mají bránící jednotky bojovou hodnotu (CV) dělenou 3, což simuluje překvapení.

Pokud bránící jednotky bitvu prohrají, budou staženy a útočící jednotky mohou buď přistát v hexu, nebo se rozptýlit do sousedního neobsazeného hexu. Pokud se obránce udrží, výsadková jednotka se rozptýlí do sousedního neobsazeného hexu.

Pokud je výsadek nucen ustoupit a neexistuje žádný prázdný hex, na který by se mohl stáhnout, bude výsadková jednotka zničena. Pokud je bránícím se hexem město, nebo pokud obsahuje pevnost vyšší úrovně než 3, nebo je-li hex také terčem obojživelné invaze, pak je šance bránící jednotky na ústup značně snížena.

Výsadek na velitelství (HQ) může způsobit, že útočící výsadková jednotka bude nucena ustoupit. V tomto případě se nebojuje normální bitva se ztrátamii, ale použije se výpočet pravděpodobnosti a ztráty při ústupu.

Výsadky do prázdného hexu mohou být napadeny blízkými jednotkami v režimu rezervy. Pokud výsadková jednotka boj prohraje, bude zničena.

Výsadková jednotka může prohrát bitvu s pozemní posádkou letiště, flakem připojenými k městu nebo velitelskou jednotkou. V tomto případě se obránci ve zprávě o boji neobjeví žádné jednotky.

23.9.3 Oslabení výsadku

Vysazované jednotky podstoupí řadu kontrol, aby se určily ztráty z oslabení. Tyto kontroly jsou založeny na typu terénu v hexu, počtu bodů bojové přípravy, které jednotka nasbírala před výsadkem, přítomnosti dalších jednotek, blízkosti obojživelného invazního hexu, zkušenostech jednotky a zda je výsadek proveden v noci nebo za špatného počasí. Pokud hex výsadku obsahuje nepřátelské jednotky, proběhne speciální promyšlený útočný boj.

Nejprve může mít jednotka poškozené nebo zničené prvky v důsledku ztrát při letecké přepravě po cestě k cílovému hexu. Dále je zde šance, že při výsadku dojde k poškození ještě nepoškozeného prvku na základě terénu v cílovém hexu. Relativní poškození, způsobené jakýmkoliv typem terénu je:

- přehledný a poušť: 1
- písek: 2
- bocage: 3
- tundra: 5
- řídké lesy: 10

- drsný: 20
- bažina a les: 25
- osada: 40
- město: 50
- velké město: 60

Může se stát, že vysazené jednotky utrpí z terénu procentuální poškození, rovnající se zhruba polovině relativního počtu prvků. Přistání v drsném terénu by tedy mohlo vést k poškození 10 procent vysazených jednotek jen z terénu.

Kromě toho prvky, které ještě nejsou poškozené, mohou být poškozeny na základě počtu bodů bojové přípravy jednotky (náhodné (200) <(100 bodůpřípravy)).

Jakmile jednotky skončí ve svém definitivním hexu (buď výsadkovém hexu nebo po ústupu, pokud prohrají bitvu ve výsadkovém hexu), musejíí všechny nepoškozené prvky v tomto místě projít dodatečnou kontrolou oslabení. Nejprve se do výsadku přidá pro každý cílový hex nebo sousední hex následující hodnota, aby se dospělo k hodnotě oslabení (Attrition Value - AV):

1) +15 v případě vodního hexu nebo nepřátelské jednotky (jakéhokoli typu) v hexu (+6 v případě, že je v sousedním hexu)
2) pokud neplatí 1, pak +10, když je hex cílem invaze (+4 u sousedního hexu)
3) pokud neplatí 1 nebo 2, pak +5, pokud je v hexu spřátelená jednotka (+2, když je v sousedním hexu)

Pro každý prvek ve vysazované jednotce se provede kontrola a je-li náhodné (200+zkušenost jednotky) < AV, prvek je poškozen.

V noci a za špatného počasí dojde k dalšímu oslabení výsadku. V noci, pokud je náhodné (10)> rnd (dovednost pilota, která je změněna únavou), budou pozemní prvky přepravované tímto letadlem poškozeny. Počasí oslabí pozemní prvky takto: náhodné (100) <účinek počasí * 5, kde je jasno = 0, déšť = 1, silný déšť = 2, zima = 3, sněhové srážky = 4, vánice = 5.

23.9.4 Speciální letecký zákaz z výsadku

Zákaz, vytvořený výsadkovými pluky a brigádami, je 8 bodů na hex. Ovlivní při vásadku jak výsadkový hex, tak sousední hexy. Tento dodatečný letecký zákaz abstrahuje zmatek, způsobený výsadky a vliv parašutistů, rozptylujících se při výsadku do jiných hexů.

23.10 Výsledky boje a bojové ztráty

23.10.1 Účinky bojových výsledků

Pozemní prvek zasažený nepřátelskou palbou může utrpět jeden ze tří nepříznivých účinků (může také zůstat bez poškození).

Narušení: Narušené pozemní prvky již nemohou střílet a nepřispějí svou bojovou hodnotou ke konečným výpočtům bojové hodnoty (CV). Na konci bitvy jsou nastaveny na normální s dodatečnou únavou, takže se mohou v kole účastnit dalších bojů, zúčastní následujících bitev, ale s postupně se snižující efektivitou (23.8.3).

Poškození: Poškozené pozemní prvky jsou mimo provoz. Nemohou nadále střílet a nelze ani střílet na ně. Už nepřispívají do CV jednotky a při určení, která strana bitvu vyhrála nebo prohrála, mohou být zničeny, nebo přijít o svá zařízení.

Zničení: Zničené pozemní prvky jsou okamžitě odstraněny, nicméně muži a zařízení mohou být zajati a existuje desetiprocentní šance, že pracovní síla spojená s tímto pozemním prvkem bude jen deaktivována, místo aby byla zabita v akci. Přibližně 1 z každých 25 mužů ze zničených prvků bude kvůli boji zajat.

Kromě účinku na pozemní prvky mohou být v důsledku boje poškozena nebo zničena všechna obecná vozidla v jednotce.

Pokud se bojová nebo podpůrná jednotka vzdá, jsou všechny prvky odstraněny, ale někteří muži a vybavení mohou být považováni za uprchlé (a budou vráceni do zásobníku). Stejně tak pokud byla jednotka rozprášena, jsou všechny prvky považovány za zničené, ale část lidské síly ve skutečnosti přežije. Tyto informace lze získat ve velitelské zprávě(35.6).

23.10.2 Bojové ztráty

Ztráty v boji se zobrazují v okně Combat Resolution (37.1). Ztráty, uvedené ve skutečné zprávě o boji jsou odvozeny z předpokladu, že všichni muži a vybavení v zničených živlech jsou zabiti nebo zničeni.

Bojové ztráty jsou také zachyceny v okně ztrát (36.2).



Všimněte si, že okno bojových ztrát může někdy ukázat vyšší ztráty (zejména v důsledku kapitulace), než by se v boji čekalo. Nejpravděpodobnějšími důvody jsou ztráty AA nebo stavebních jednotek, připojených k městu, nebo pokud byly v hexu další prchající nebo vyčerpané jednotky (ty se nezúčastní skutečné bitvy, ale mohou v důsledku bitvy utrpět ztráty).

Sloupec 'Last Action' zobrazí data, která byla uvedena ve zprávě o bitvě. Když fázující hráč přesouvá bojové jednotky a vytlačuje jednotky s nulovou CV ztráty z „poslední akce“ se bude stále zvyšovat, dokud je další bitva nevynuluje. Všimněte si, že tento sloupec zobrazuje pouze v rámci těchto aktivit zničené prvky (ne poškozené či narušené).

V některých situacích to může být přehnané, protože vyšší podíl lidské síly a zbraní prvků zničených tímto způsobem (nuceným ustoupit) bude vrácen do zásobníku.

Sloupec „Poslední akce“ se vynuluje, když fázující hráč poprvé přejde do oblasti mapy na začátku kola a těsně před každou bitvou.

Dva sloupce Permanent Losses (aktuální kolo a celkové) se snaží zobrazit způsob, jakým herní engine určuje ztráty (podle prvku) při výpočtu ztrát lidské síly, děl, tanků a letadel. Pokaždé, když je nějaký prvek zničen, může být část lidské síly považována za zabitou, deaktivovanou nebo zajatou (částečně v závislosti na okolnostech bitvy (23.10.1)).

I když okno ztrát oznamuje, že jsou všechny součásti zabity, výpočty trvalých ztrát berou v úvahu i možnost, že někteří vojáci unikly (a byli vráceny do zásobníku). Stejně tak některé části poškozeného prvku mohou být později považovány za KIA. Zpráva o bitvě a sloupec poslední akce budou mít tendenci nadhodnocovat trvalé ztráty z bitvy.

Některé ztráty jsou považovány za zraněné a časem je za kolo jedno procento mužů, uvedených jako zranění, vráceno do fondu pracovních sil. Rovněž je jedno procento z celkového počtu převedeno na KIA, aby se zobrazila závažnost jejich zranění. Sloupec deaktivovaných se tedy změní, i když neproběhnou žádné další akce.

I když se některé zraněné jednotky vrátí do služby, jejich zařízení byla zničena a může to trvat déle. Dokud se nevrátí do služby, stále se jsou hlášeny a počítají se pro účely vítězství jako „trvalé“ ztráty.

V závislosti na relativním toku nových ztrát na bojišti a dřívějších ztrát (u nichž je větší pravděpodobnost, že se uzdraví a budou vráceni do svých jednotek) pak může být „deaktivovaný“ záznam v okně ztrát negativní (více mužů se zotavilo z vyřazení v tomto kole, než se stalo invalidními).

V boji může jednotky také poškodit nebo narušit nepřátelský zákaz v hexu. Ztráty ze zákazu během boje budou uvedeny ve zprávě o boji.

Ztráty způsobené bombardováním ve fázi provádění leteckých operací jsou zobrazeny na konci této fáze a přeneseny do celkového součtu aktuálního kola. Zobrazené ztráty lze filtrovat pomocí volby ve spodní části okna:



23.10.3 Poškozené a narušené prvky

Pokud je prvek poškozen, může být buď plně obnoven, nebo ztracen. Poškozenou pracovní sílu lze nejlépe chápat jako muže s se středně těžkým zraněním, která vyžadují určitý stupeň hospitalizace, ale většina se vrátí do své jednotky.

Šance na schopnost obnovit a opravit poškozená vozidla budou částečně záviset na tom, která strana vyhrála příslušnou bitvu.

Prvky narušené v bitvě se na konci této akce obnoví. Určitá dodatečná únava bude přiřazena tak, aby odrážela vliv lehkých zranění nebo omezené poškození zařízení. Prvky narušené v letecké fázi se zotavují v pozemní fázi (19.4.6), ale v důsledku toho získají další únavu.

23.10.4 Vliv na morálku

Pokud jednotka prohraje bitvu, může také ztratit morálku ve výší až 3 body, pokud jednotka neuspěje jak v hodnocení morálky svého velitele, tak ve své vlastní kontrole morálky. Jednotky, které vyhrají bitvu, mohou získat 1 bod morálky, opět podle hodnoty své morálky velitele.

Šance na obě tyto události se změní (někdy výrazně), pokud je úroveň morálky v nastavení hry nastavena nad nebo pod 100.

23.11 Určení vítěze pozemního boje

Na konci všech bojů se vypočítají upravené bojové hodnoty pro obě strany a porovnají se jako poměr útočník/obránce k určení vítěze a poraženého. Pokud je zobrazený upravený poměr CV 2:1 nebo vyšší, bude obránce nucen ustoupit.

Všimněte si, že kvůli zaokrouhlení v bojových displejích se kurzy menší než 1:1, například 1:1,001, zobrazí jako 1: 1,0. Všechny bránící se jednotky v hexu budou v případě prohry nuceny ustoupit. Útočník bitvu vyhraje, pokud jsou obránci nuceni ustoupit. Obránci bitvu vyhrají, pokud se udrží na svém místě.

Zobrazené upravené bojové hodnoty jsou zaokrouhleny dolů na celé číslo, ale poměr šancí používá skutečná čísla, která jsou v 1000. Například nula může být kdekoli mezi skutečnou 0 a 999 a 1 může odrážet hodnotu mezi 1 000 a 1 999. Občas tam bude v poměru šancí 0, což znamená, že jednotka byla během bitvy tak oslabená, že její skutečná (nezaokrouhlená dolů) upravená bojová hodnota (CV) byla nulová.

23.12 Vliv výsledku ústupu obránce

Když jsou obranné bojové jednotky nuceny ustoupit, každá jednotka nejprve utrpí oslabení z ústupu. Pozemní prvky v jednotce mají šanci být poškozeny nebo zničeny a některé pozemní prvky mohou být zajaty, přičemž mnohem pravděpodobnější bude zajetí poškozených pozemních prvků.

Ústup přes menší nezamrzlou řeku na straně hexu způsobí dvojnásobné ústupové oslabení, ústup přes přes velkou nezamrzlou řeku na straně hexu způsobí trojnásobné ústupové oslabení.

Každá jednotka projde kontrolou, zda není rozprášena nebo nerchá. Zásobená jednotka, která je nucena ustoupit, může na konci boje prchat, místo aby ustoupila kvůli kombinaci nízké morálky, zkušeností a nízkého procenta TOE a poté již není považována za životaschopnou bojovou jednotku.

Pokud je poměr šancí na konečnou hodnotu bojové hodnoty větší než morálka jednotky, zásobená bojová jednotka, která je nucena ustoupit, se po skončení boje obrátí na útěk,. Například na konci bitvy jednotka s morálkou čtyřicet prchne, pokud je modifikovaná CV útočníka větší než čtyřiceti modifikovaná CV obránce. Výjimkou je, že pokud má jednotka platný hex, na který se může stáhnout, nebude prchat v případě, že projde kontrolou, kde je morálka jednotky větší nebo rovna 40+hod (15).



To znamená, že jednotky mohou v důsledku boje prchat, i když mají platnou ústupovou cestu. Prakticky toto pravidlo ovlivní zejména hry proti AI, pokud je morálka AI nastavena na 120. Útoky AI pravděpodobně způsobí další narušení, snížení CV obránce a zvýšení šance na prchání.

Na obrázku je příklad tohoto bonusu AI. Na konci bojového řešení byly narušeny další sovětské prvky a v důsledku toho konečná šance překročila sovětskou morálku a změnila ústup v úprk.



Výjimkou je případ, kdy je jednotka divize nebo menší jednotka (méně než 9 bodů štosu), která se v bitvě brání sama (žádné jiné jednotky v hexu nebo připojené ze zálohy). V tom případě musí být kontrola morálky větší nebo rovna 40+hod (30). To znamená, že normálně jednotky s morálkou, která je 55 nebo vyšší, nikdy nezasáhnou, ale divize (nebo menší jednotka), která brání sama s morálkou mezi 41 a 55, bude pravděpodobněji prchat a mezi 56 a 70 bude mít stále šanci na úprk.

Prchající jednotky provedou místo normálního ústupu přemístění (23.13). Podpůrné jednotky budou mít stejný osud jako jednotky, ke kterým jsou připojeny, přestože podpůrné jednotky nikdy nebudou prchat.

Pozemní prvky z jednotek, které jsou rozprášeny nebo se vzdají, mohou být zajaty nebo mohou uniknout. Pozemní prvky, které uniknou, jsou vráceny do výrobního zásobníku a budou na kartě bitvy ve velitelské zprávě uvedeny jako uniklé (35.6). Některé rozprášené nebo kapitulující jednotky se pokusí o přeskupení. Rozprášení izolované bojové jednotky trpí účinky kapitulace, místo účinků rozprášení. Ustupující nebo prchající jednotky jsou automaticky vyřazeny z režimu rezervy.

V hexu obránce může být stanovena cena bodu pohybu za zpoždění boje proti všem útočícím jednotkám, které se během aktuálního tahu hráče přesunou z tohoto hexu (22.2.7).

Naloděné jednotky v hexu přístavu, který během boje padne, se stáhnou na moře (nebo budou zničeny, nemají-li žádný hex, na který by se mohly stáhnout).

Jednotky, nemající žádnou platnou cestu ústupu, v případě nuceného ústupu vždy buď prchají, nebo se vzdají.

23.12.1 Ústup o více než jeden hex

Za určitých okolností může být obránce nucen ustoupit více než jeden hex. Je to pravděpodobnější, pokud konečné bojové šance naznačují drtivé vítězství a nebo pokud má obránce nízkou morálku nebo zkušenosti.

23.12.2 Priority ústupové cesty obránce

Nerozprášené nebo neprchající jednotky obránce se pokusí ustoupit do přátelsky kontrolovaného hexu s použitím následujících priorit:

- ustupující jednotky budou obvykle ustupovat do hexů, které nesousedí s nepřátelskými jednotkami
- budou se snažit vyhnout se ústupu do štosu (do hexu, ve kterém již jsou tři spřátelené jednotky), ale pokud k tomu dojde, musejí pokračovat v ústupu a za každý další hex, přes který ustoupí, utrpí další ztráty z oslabení při ústupu
- ustupující jednotky obvykle ustupují do hexů, jejichž dosažení stojí méně bodů pohybu (MP), které mají železniční trať, úroveň opevnění a obsahují méně přátelských bojových jednotek

Na konci ústupu ustupující jednotka utrpí oslabení z ústupu za každý sousední hex, který obsahuje nepřátelskou bojovou jednotku.

23.12.3 Účinky rozprášení

Když je jednotka rozprášena, je považována za zničenou a je odstraněna z mapy. Pozemní prvky v jednotce jsou ovlivněny takto:

- poškozené pozemní prvky jsou zajaty
- nepoškozené pozemní prvky mohou být zajaty v závislosti na jejich zkušenostech, vzdálenosti od jejich jednotky k přátelské zásobené jednotce a záleží i na tom, zda je její jednotka zcela obklopena nepřátelskými hexy (If Rnd (60 + vzdálenost k hexu s přátelskou zásobenou jednotkou) > zkušenost pozemního prvku + Rnd (200 *), pozemní prvek je zajat. *tato hodnota je 100, pokud je jednotka zcela obklopena nepřátelskými hexy).
- pokud není pozemní prvek zajat, jsou vozidla, zařízení a pracovní síla pozemního prvku AFV/Combat vráceny do příslušných výrobních zásobníků.

Zpráva o boji na kartách velitelské zprávy zobrazí, kolik mužů a vybavení rozprášené jednotky dokázalo uniknout.

Result	Type	A Men	A Gun	A Afv	D Men	D Gun	D Afv	A MenL	A GunL	A AfvL	D MenL	D GunL	D AfvL	D MenE
Shattered	Hasty	17032	198	0	5530	64	197	46	3	0	4490	59	154	32
Shattered	Hasty	15742	137	164	10398	88	206	123	1	15	6750	59	135	0
Shattered	Hasty	15851	137	257	9686	216	0	154	14	3	9686	216	0	0
Shattered	Hasty	4797	55	0	1466	45	0	94	4	0	1466	45	0	0
Shattered	Hasty	16936	200	0	5278	82	27	5	1	0	13441	244	27	0
Shattered	Hasty	15830	139	206	9064	217	0	160	6	5	11257	232	51	0
Shattered	Hasty	29931	281	257	1192	2	0	167	8	0	3631	125	0	177
Shattered	Hasty	16976	200	0	5855	206	0	13	0	0	6377	215	0	0
Shattered	Hasty	4244	50	0	3251	66	0	0	0	0	3211	66	0	40
Shattered	Hasty	15804	136	232	2125	18	3	91	2	1	1858	24	3	0
Shattered	Hasty	16936	200	0	5767	199	0	59	1	0	5767	199	0	0
Shattered	Hasty	4753	53	0	3584	130	0	12	1	0	1540	83	0	20
Shattered	Hasty	4505	62	0	2732	112	0	9	1	0	6404	189	0	20
Shattered	Hasty	5634	66	0	2480	101	0	5	1	0	3050	125	0	12
Shattered	Hasty	18101	217	5	6821	72	34	19	0	1	3549	44	9	0

Rozprášení je pravděpodobnější, když má obránce nízkou morálku nebo zkušenost a je nemotorizovanou jednotkou, na kterou útočí motorizované jednotky.

23.12.4 Účinky kapitulace

Když se jednotka vzdá (ať už kvůli boji nebo ve fázi logistiky kvůli izolaci), je považována za zničenou a je odstraněna z mapy. Pozemní prvky v jednotce jsou ovlivněny takto:

- poškozené pozemní prvky jsou zajaty

- nepoškozené pozemní prvky mohou být zajaty v závislosti na jejich zkušenostech a vzdálenosti od jejich jednotky k přátelské zásobené jednotce (If Rnd (rozsah 120+v hexech k přátelské zásobené jednotce)> zkušenost pozemního prvku, je pozemní prvek zajat) .
- pokud byla jednotka izolována, všechny pozemní prvky jsou zajaty.

Pokud není pozemní prvek zajat, jsou vozidla, zařízení a pracovní síla pozemního prvku AFV/Combat vráceny do příslušných výrobních zásobníků.

23.12.5 Účinky prchání

Prchající bojová jednotka má bojové hodnoty (CV) nastavené na 0 a jednotka provede přemístění (23.13). Jednotky mohou prchat přes přístav do jiného přístavu bez dalšího vlivu (kromě normálního oslabení z prchání či ústupu).

Prchající jednotky se mohou pohybovat, ale pokud nejsou spojeny s přátelskou bojovou jednotkou, nesmějí se pohybovat v sousedství nepřátelské jednotky. Prchající jednotky se neúčastní boje, ale pokud je napadena a nucena ustoupit část štosu, prchající jednotka bude rozprášena. Prchající jednotky nemají zónu kontroly (ZOC) a nemohou ovládnout sousední neobsazené nepřátelské hexy.

Pokud je prchající jednotka sama v hexu, sousedícím s nepřátelskou jednotkou, je nucena provést přemístění (pokud je prchající jednotka izolovaná, je rozprášena). Prchající jednotky se nemohou pohybovat po železnici nebo pomocí námořní dopravy. Prchající jednotky nezmění svou tabulku vybavení (TOE), nemohou přijímat náhrady a nemohou získat morálku (12.1). Podpůrné jednotky neprchají, ale pokud jsou připojeny k prchající bojové jednotce, provádějí ústup a přemístění.

Prchající jednotka se pokusí projít kontrolou dosahu každé velitelské jednotky ve své linii velení, v níž Rnd (dosah k jednotce HQ) musí být menší než šest. Pokud je tato kontrola úspěšná, pak se velitelství pokusí jednotku, která úspěšně prošla kontrolou hodnocení morálky, shromáždit.

23.13 Přemístění

Přemístění je speciální typ pohybu prchajících bojových jednotek nefázujícího hráče, nebo jednotek s nulovou bojovými hodnotami (CV), které se ocitly v sousedství nepřátelské bojové jednotky.

Existuje několik podmínek, které způsobí přemístění jednotky:

- bojová jednotka ustupuje po výsledku boje
- jednotka s nulovými CV se ocitne v sousedství nepřátelské jednotky, aniž by byla ve štosu s přátelskou nevyčerpanou bojovou jednotkou. Mohou to být jednotky velitelství (HQ), podpůrné stavební jednotky nebo vyčerpané či prchající bojové jednotky. Existují případy, kdy se jednotka vyčerpá během fáze provádění leteckých operací, s nulovými CV může skončit vedle nepřátelské jednotky a automaticky se nepřemístí. K přemístění pak dojde, když se nepřátelská jednotka pohybuje vedle takové jednotky. V některých případech je jednotka s nulovými CV součástí štosu nucena ustoupit kvůli boji.

Jednotka provádějící přemístění ustoupí a přemístí se na hex, obsahující velitelství (HQ), ke kterému je připojena, nebo na hex sousedící s velitelstvím (HQ).

Přemísťující se jednotka se nemůže pohybovat vedle nepřátelské jednotky, pokud v jejím hexu není žádná přátelská bojová jednotka. Pokud se nemůže přemístit na svou velitelskou jednotku nebo do její blízkosti, nebo je velitelství dál než 10 hexů, jednotka se přemístí do blízkého města. Pro Sověty je to obvykle na východ a pro Osu na západ.

Jednotka se nepřemístí na hex, který je vzdálen do dvou hexů k neizolované nepřátelské jednotce. Jednotky se nepřemístí do izolovaného města nebo velitelské jednotky, pokud již jednotka již sousedí s velitelstvím. Prchající jednotky se mohou přemístit pouze do měst, která jsou vzdálena méně než 24 hexů a která jsou na propojené železniční trati nebo jsou spojena s přístavem. Pokud se jednotky nemohou přemístit na platné velitelství nebo do platného města, vzdají se.

Při prvním kole každého scénáře se jednotky nepřmístí do svých velitelství, místo toho se přemístí pouze do blízkého města. Podpůrné jednotky, které jsou připojeny k přemísťující se jednotce, utrpí oslabní z ústupu a budou se pohybovat s přemísťovanou jednotkou.



Poznámka: dobrovolné přemístění velitelské jednotky (21.11.9) má stejné nepříznivé účinky jako přemístění a velitelství (HQ) se nepřemístí do své jednotky HHQ, ale vždy do blízkého města.

23.14 Specifická pravidla pro izolované jednotky

Bojový systém zachází s izolovanými jednotkami jinak, než s ostatními. Je pravděpodobné, že budou po nepříznivém výsledku boje rozprášeny nebo vzdají a pokud jsou nuceni se přemístit, obvykle jsou zničeny.

Administrativní kontroly a kontroly iniciativy jsou pro izolované jednotky dvakrát těžší. Hráči, kteří chtějí odstranit jednotky velitelství z kapsy izolovaných jednotek, místo aby čekali, až je nepřítel vytlačí, mohou dobrovolně přemístit velitelskou jednotku během pozemní fáze. Izolované jednotky jsou při stavbě opevnění omezeny na maximální úroveň 2 a i tak jim může chybět zásobování.

Izolované mapové jednotky mohou vyměnit připojené podpůrné jednotky pouze s velitelsím uvnitř kapsy, a to jen v rámci 100 bodů pohybu (MP). Podpůrné jednotky připojené k izolovaným velitelským jednotkám lze znovu přiřadit k jiným velitelským jednotkám ve stejné izolované kapse a pouze v případě, že je to do 100 MP. Izolované jednotky nelze odeslat do žádného boxu bojiště.

23.14.1 Izolované hexy

Jednotky a neobsazené přátelské hexy jsou izolované, pokud nemohou trasovat libovolně dlouhou cestu k železniční trati (která navazuje na státní zásobovací zdroj) buď po souši, nebo přes moře. Jednotky narušené v tahu protihráče získávají status izolace až ve chvíli, kdy je další hráč ve fázi logistiky. Izolované hexy, které nejsou obsazeny spřátelenou jednotkou nebo nesousedí se spřátelenou bojovou jednotkou, často během následujících fází přátelské logistiky automaticky připadnou druhé straně (7.3.3).

23.14.2 Izolované jednotky a sklady

Zásoby v izolovaných hexech ztratí ve fázi logistiky při každém kole pět procent nákladu. Tak se simuluje, že část nákladu není materiál, který by izolované jednotky potřebovaly.

Izolované jednotky mohou čerpat zásoby pomocí metod, které nevyžadují vozidla (25.5.5). Mohou také čerpat náklad ze skladů uvnitř izolované kapsy pomocí vozidel ze skladu nebo tím, že si sklad vezme vozidla k distribuci nákladu z jednotek. Izolované jednotky nemohou přijímat náhrady.

Izolované jednotky, které mají velmi nízké zásoby, utrpí při logistické fázi další únavu a poškození svých prvků.

Izolované jednotky se pokusí znovu se zásobit z jakýchkoli přístupných skladů, aby nedošlo k poškození z izolace. Během logistické fáze budou izolované jednotky zpočátku přijímat zásoby ze skladů, které jsou v hexu nebo v sousedním hexu, a budou se řídit běžnými pravidly pro získání tohoto nákladu.

Na konci svého tahu se izolované sklady pokusí znovu zásobit všechny jednotky, ke kterým mohou trasovat cestu (jednotky uvnitř stejné kapsy). Pokusí se naplnit 100% požadavků těchto jednotek na zásoby, palivo a munici a rozdělit svůj náklad mezi všechny jednotky, ke kterým mohou trasovat cestu.

23.14.3 Izolace a letecké zásobování

Jestliže ednotka na konci svého kola může trasovat cestu do skladů, které během kola obdržely celkem 500 a více tun nákladu, bude v kole nepřátelského hráče považována za zásobenou (ne izolovanou).

To umožňuje letecké zásobování, při kterém jednotky nebudou při obraně v boji postiženy penalizacemi, ale přesto budou ve svém kole považovány za izolované (když mohou například zaútočit).

23.14.4 Penalizace bojové hodnoty izolované jednotky

Když je jednotka izolována, její bojové hodnoty (CV) se v boji dělí 2. Pokud selže kontrola morálky, spuštěná dosahem přátelské zásobené jednotky, sníží se jednotce CV v boji o 3.

Izolované jednotky v přístavech s úrovní opevnění 2 nebo vyšší nejsou za izolci penalizovány. Za jakýkoli nedostatek zásob, paliva nebo munice jim však stále hrozí obvyklá penalizace.

23.14.5 Ústup izolovaných jednotek a výsledek jejich prchání

Izolovaná jednotka, která ukončí ústup v sousedství nepřátelské jednotky, se vzdá, pokud je hod (50) větší než morálka jednotky. Izolované jednotky se také vzdají, pokud nemají žádný přípustný hex, do kterého by mohli ustoupit. Zásobené bojové jednotky budou útočit, pokud nebudou mít žádný povolený hex, na který by se mohly stáhnout.



Poznámka: jednotky odříznuté v tahu protihráčů získávají status izolovaných až ve chvíli, kdy je další hráč ve fázi logistiky.

Izolované bojové jednotky nebudou útočit, ale vzdají se. Izolované jednotky velitelství se přemístí (23.13).

23.14.6 Přemístění iolované jednotky

Izolované bojové jednotky budou při nuceném přemístění rozprášeny. Izolované nebojové jednotky při přemístění utrpí dvojnásobné oslabení z ústupu, ale mohou se přemístit na místo, kde již nejsou izolované. To představuje fakt, že připojené nebojové jednotky, jako jsou velitelství, se mohou nacházet na velmi velké ploše a mnoho z nich by ve skutečnosti nebylo ve vytvořené kapse obklíčeno.

23.15 Oslabení z ústupu

Když jednotka ustoupí nebo se přemístí, dojde k jejímu oslabení, což může způsobit poškození, zničení nebo zajetí některých jejích pozemních prvků. Rozsah oslabení z ústupu je založen na aktuální morálce jednotky a na zkušenosti a únavě pozemních prvků jednotky. Jednotky s vyšší morálkou a pozemní prvky s vyššími zkušenostmi a nižší únavou utrpí menší oslabení z ústupu.

Poškozené pozemní prvky budou pravděpodobněji zajaty v závislosti na jejich zkušenostech a na tom, zda má jednotka nedostatek pozemních prvků podpůrné jednotky. Poškozené pozemní prvky mohou také přijít o své vybavení, pracovní síla v pozemním prvku je klasifikována jako zdravotně postižená. Generická vozidla mohou být v důsledku oslabení z ústupu jednotek poškozena nebo zničena.

Jednotky, které jsou nuceny ustoupit přes břeh řeky, utrpí dvojnásobek běžného oslabení z ústupu u menší řeku a trojnásobek oslabení z ústupu u velké řeky.

Oslabení z ústupu u jednotek, poražených v bitvě, ovlivňuje množství motorizace jednotky, morálka jednotky a konečné šance na bitvu.

Obranné jednotky, které ustoupí, mají určitou šanci vyhnout se oslabení z ústupu. Nejprve se zkontroluje, zda je počet vozidel v jednotce větší než počet vozidel, potřebných k plné motorizaci jednotky. Pokud ano, šance se změní na 1:1 a prakticky nedojde k žádnému oslabení z ústupu. Pokud jednotka při této kontrole neuspěje, provede se kontrola morálky a pokud Rnd (50) <(Rnd (unit morale-50)), efektivní šance na určení oslabení z ústupu se zdvojnásobí. Pokud jednotka neprojde kontrolou vozidel, získá ještě jednu šanci na snížení1:1 (bez ohledu na výsledek zmíněné kontroly morálky). U jednotky se znovu zkontroluje morálka, aby se zjistilo, zda Rnd (50) <(rnd (jednotka morálky-50) a zda projde touto kontrolou, pak se s výše uvedenými výsledky kurzy sníží na 1:1.

23.16 Obsazení města, skladu a letecké základny

Když město změní držitele, továrny a další zařízení, umístěná v jeho hexu, utrpí poškození. Kromě toho budou protiletadlové jednotky a stavební jednotky umístěné ve městě buď zničeny, nebo evakuovány do jim přidělené velitelské jednotky. Mobilní protiletadlové jednotky přiřazené městům, která nejsou v izolovaném stavu, mohou při obsazení tohoto města prchnout na blízké velitelství (21.5.3).

Sklady a letecké základny jsou pevná zařízení, která nemohou ustoupit a nelze je přemístit. Obsazené nepřátelské letecké základny se pokusí evakuovat své letecké skupiny a převést je na prázdnou přátelskou leteckou základnu (16.6.8). Když je obsazen sklad, většina nákladu je zničena (což způsobí zničení nějakého paliva a zásob z hráčova zásobníku), ale malé množství nákladu je ukořistěno, což způsobí umístění paliva a zásob na toto místo pro hráče, který sklad obsadil. Kromě toho je malý počet vozidel zničen a zbytek je vrácen do zásobníku.

Kromě skladů v přístavních hexech jsou obsazené sklady zničeny. Je-li obsazen přístav, buď je stávající sklad přenesen do vlastnictví hráče, který sklad obsadil, nebo je v hexu automaticky vybudován s prioritou 3.



Pamatujte si, že když bude obsazen hex s železniční tratí, pravděpodobně utrpí poškození. Dokud je poškozen, každý sklad v hexu bude pracovat s menší než svou definovanou kapacitou.

24. NÁMOŘNÍ A OBOJŽIVELNÉ OPERACE

Tato část se zabývá různými námořními operacemi, které mohou ve WiTE2 probíhat. To zahrnuje námořní přepravu jednotek a zásob, přechod trajektů a obojživelné invaze.

Klíčové body:

- jak přístavy umožňují pohyb zásobování i jednotek
- jak se vytvářejí dočasné přístavy
- jak přesouvat pozemní jednotky pomocí námořního transportu
- jak námořní doprava přesouvá náklad
- jak nastavit a provádět obojživelné operace

Námořní pohyb a operace ve WiTE2 obsahují námořní transport, obojživelný transport, útočnou a podpůrnou námořní palbu. Námořní jednotky se navíc mohou kombinovat s leteckými jednotkami (18.1.8) a generovat zákaz v námořních hexexh, což narušuje nebo zakazuje nepřátelské operace v této zóně.

Vhodné jednotky mohou využívat námořní nebo obojživelnou námořní dopravu k pohybu po hexech mořské a oceánské vody. Pozemní jednotky se mohou pohybovat pomocí námořní dopravy mezi přátelskými přístavy a námořní obojživelnou dopravou z přátelského přístavu zaútočit na jakýkoli vhodný pobřežní hex. Přepravní zásobník lodí slouží k přesunu jednotek a nákladu po moři pomocí bodů strategického pohybu (SMP). Obojživelný transport a útok je omezen na nepancéřované bojové jednotky, je prováděn v obojživelné fázi během kola nepřátelského hráče a vyžaduje použití obojživelných velitelských jednotek a určitý čas na přípravu, který zabere několik kol.

V režimu **Naval Transport (F3), Amphibious Transport (F4)** nebo **Air Transport (F9)** se na mapě zobrazí přiřazená (nevyřízená) obojživelná invaze a související přistávací hex leteckého výsadku. Hexy obojživelných přistávacích ploch budou vybarveny červeně, vodní hexy Jednotky obojživelných velitelství se přesunou do budou zastíněny modře a hexy pro letecký výsadek budou vybarveny světle modrou barvou. V obou režimech námořního pohybu se kromě toho na mapě pro každý přístav zobrazí zbývající kapacita přístavu s číslem v kruhu, které se rovná 1 000 tun zbývající kapacity nakládky a vykládky.

Když je v námořním transportu nebo v námořních obojživelných módech vybrána jednotka pro pohyb, námořní napadené hexy budou mírně tmavější a nepřátelské hexy budou tmavé. Pohyb těmito hexy je povolen, ale s vyšší úrovních oslabení (6.8.8). V režimu námořní dopravy se jednotky nemohou pohybovat přes nepřátelskou obojživelnou velitelskou jednotku, ani v její blízkosti.

Jednotky naložené na lodích se automaticky přepnou do režimu Ready a dokud jsou na lodi, nelze je přepnout do rezervy ani do režimu Refit. Naložené jednotky se nemohou pohybovat námořním ani obojživelným pohybem.

24.1 Přepravní lodě

Pro námořní dopravu jsou dva typy lodí. Vojenské pro jednotky a nákladní lodě pro nákladní dopravu.

Vojenské lodě mají kapacitu 1 000 tun naložených jednotek a nákladní lodě mohou přepravovat 1 250 tun nákladu. Každá transportní loď v zásobníku může být použita na 1 misi za 1 kolo. Nákladní lodě, používané při fázi zásobování, nesmějí být použity během fáze akce (přesunu). Aby byl umožněn obojživelný pohyb, budou transporty vyňaty ze zásobníku a připojeny k jednotkám obojživelného velitelství,. Když jste v námořním nebo obojživelném přepravním režimu, počet dostupných vojenských a nákladních lodí se zobrazuje v poli s obecnými informacemi a městem v pravém rohu obrazovky.

Pro hráče Osy je mapa rozdělena do tří oblastí, Baltského, Černého a propojeného Azovského moře. Pro sovětského hráče jsou jejich námořní aktiva rozdělena do pěti oblastí: Baltského a Černého moře, Azovského moře, Ladožského jezera a Kaspického moře. Každá z těchto mořských oblastí má své vlastní rozdělení nákladu, a pokud je to vhodné, dopravy a lodí.

Provádět obojživelné invaze může pouze sovětský hráč a lze tak učinit jen v oblasti Černého moře.

24.2 Přístavy a sklady

Existují dva typy přístavů. Trvalé přístavy jsou již existující pevná zařízení, která mohou být poškozena, ale vždy budou na mapě. Dočasné přístavy vznikají v důsledku úspěšné obojživelné invaze a představují pohyb jednotek a nákladu po břehu na předmostí, které bylo založeno po obojživelném výsadku.

24.2.1 Kapacita a poškození přístavu

Každý nepoškozený přístav má kapacitu 15 000 tun nakládky a vykládky. Například nepoškozený přístav úrovně 2 bude mít kapacitu 30k a v režimu F3 nebo F4 bude na začátku kola v kruhu přístavu ukazovat hodnotu 30. Pokud nemá přístav patřičnou kapacitu, nelze v něm nalodit a vylodit jednotky. Když se kapacita přístavu vyčerpává, číslo tonáže v kruhu přístavu se bude snižovat. Nakládka a vykládka nákladu ve stálých přístavech rovněž využívá kapacitu přístavu.

Přístavy s pětiprocentním nebo větším poškozením budou fungovat pouze na polovinu své normální kapacity. Přístav úrovně 2 s poškozením 20% by měl normálně 2 × 15 000 × 0,8 nebo 24 000 tun, ale protože je poškození přes 5%, má jen 12 000 tun. Dočasné přístavy jsou po obsazení zničeny a odstraněny z mapy.

Když je v kole jedním z hráčů obsazen trvalý přístav, automaticky je v něm vybudován sklad s prioritou zásobování 3. Pokud se obojživelnému přistání podaří obsadit cílový hex, automaticky se v tomto hexu vytvoří dočasný přístav se skladem úrovně 2, nastaveným na prioritu 4. Přístavy mají kapacitu pro přepravu přístavů generovanou těsně před koncem logistické fáze, takže když je přístav obsazen spíše pravidelným pozemním bojem než obojživelnou invazí, nedostane do konce další logistické fáze žádnou kapacitu. Žádný náklad až do dalšího kola tedy nepřijme. Vzhledem k tomu, že během kola hráče Osy dochází k obojživelným invazím, ve fázi sovětské logistiky na přelomu invaze získají určitou kapacitu přístavu, ale v nepříliš velké tonáži, protože přístav je v okamžiku obdržení své kapacity poškozen. Přístav bude přijímat náklad v závislosti na své velikosti a procentu poškození.

Pokud není kapacita přístavu během nakládky nebo vykládky vyčerpána při fázi pohybu, bude v další logistické fázi k dispozici pro vykládku a nakládku nákladu.

Barrage Balloons: Předpokládá se, že všechny porty mají barážové balóny, které budou mít vliv na každý nálet, který bombarduje cokoli v hexu přístavu. Bombardovcí letadla pod 3000 stop mohou být zničena se šancí, představující dvojnásobek velikosti přístavu (takže přístav 3 znamená, že je 6% šance na zničení bombardovacího letadla). U nočních misí je šance trojnásobná (takže úroveň přístavu 3 má 18% šanci).

24.2.2 Vnitrozemské přístavy



Všechny přístavy nejsou přímo na mořském hexu. Například Stettin v hexu 143,164 představuje spojení s Baltem přes Stettiner Haff.

Aby mohl vnitrozemský přístav fungovat, musí mít hráč kontrolu nad všemi hexy pevniny podél řeky nebo hexy trajektů mezi mořem a přístavem (jak pro pohyb jednotek, tak pro zásobování do a z přístavu).



24.2.3 Zvláštní pravidla pro dočasné přístavy

Dočasné porty se vytvářejí pouze v cílových hexech, které nemají trvalý přístav. Pokud je v cílovém hexu invaze přístav velikosti 1 nebo 2, bude přístav po obsazení okamžitě plně opraven.

Vykládka jednotek v dočasných přístavech nevyužívá kapacitu přístavu, protože dočasný přístav simuluje vykládání nákladu a jednotek na předmostí. Pro veškerou nakládku a vykládku musejí být k dispozici přepravní lodě.

Když je při invazi vytvořen dočasný sklad (nebo je obsazen trvalý přístav), je do skladu umístěno 250 tun nákladu za každou nákladní loď, na které přistávají obojživelné jednotky. Pokud je v hexu přístavu přehledný terén, bude kromě toho v hexu vytvořeno letiště s 50 body poškození a náklad z připojených nákladních lodí bude také použit k vyplnění tabulky vybavení (TOE) letecké základny.

Dočasný přístav může vydržet jen tehdy, je-li v sousedním mořském hexu námořní velitelství, takže pokud v sousedství není žádné obojživelné velitelství, dočasný přístav přestane existovat Letecká základna však v hexu zůstane.



Poznámka: Obojživelné velitelství se může při pozemní fázi pohybovat bez účinků. Důležité je, aby v sousedství dočasného přístavu při logistické fázi bylo alespoň jedno obojživelné velitelství.

Dočasné přístavy mohou být použity pro strategický námořní pohyb, ale ne pro akumulaci bodů bojové přípravy na obojživelnou invazi.

Dočasné přístavy jsou pro účely stanovení izolace považovány za státní zásobovací zdroje. Nově vytvořeným leteckým základnám a jednotkám, vytvořeným v dočasných přístavech, je při vytváření poskytnuta priorita zásobování 3.

Nákladní doprava přijíždějící na břeh do dočasného přístavu se snižuje podle hodnoty počasí (jasno 0, déšť 1, silný déšť 2, chladno 3, sněžení 4, blizzard 5) a podle následujícího vzorce:

10 + (hodnota počasí × 15) %

Za deště tedy přijdete o 25% nákladu, přepraveného do skladu.

24.3 Námořní přeprava pozemní jednotky

Námořní přepravu mohou využít neprchající a nezmrazené pozemní jednotky. Každá jednotka má náklady na námořní přepravní uvedené v okně podrobností jednotky v tunách. Aby tato jednotka mohla používat námořní transport, musí být k provedení příslušného druhu pohybu k dispozici dostatečné množství vojenských lodí.

Počet vojenských lodí, potřebných k přepravě jednotky, bude v každém kole odečten ze zásobníku vojenských lodí pro danou námořní zónu, která používá pohyb námořní přepravy, i když se pohne pouze o jeden hex. Jednotky mohou ukončit tah na moři nebo v přístavu stále naložené na lodích.

Jednotky na lodích se automaticky přepnou do režimu Ready a dokud jsou na lodích, nelze je přepnout do rezervy ani do režimu Refit. I když podpůrné jednotky samy o sobě nevyužívají námořní transport, změny v připojení mezi velitelstvím a bojovými jednotkami, které jsou odděleny hexy mořské a oceánské vody, způsobí využití nákladních bodů pro každou přepravu z přístavu do přístavu.

24.3.1 Body strategického pohybu a náklady na námořní přepravu

Všechny jednotky, včetně statických jednotek, mají 200 bodů strategického pohybu (SMP) za kolo, které se používají pro námořní přepravu. Jak je popsáno v sekci (22.4), mezi dostupnými body strategického pohybu a taktickým pohybem dochází k interakci.

Náklady na nalodění a vylodění jsou různé. Jednotky bez dostatečného počtu zbývajících SMP na požadovaném místě určení nebudou moci vystoupit a budou muset zůstat na lodích až do další fáze přátelského pohybu.

Nalodit pozemní jednotku v přístavu stojí 50 SMP-(zbývající kapacita v tis. tun/7,5). Například zbývající kapacita 30 000 tun v přístavu úrovně 2 by vyžadovala, aby naloďovaná jednotka vynaložila 50

(30/7,5) nebo 46 SMP. Pro vylodění pozemní jednotky v přístavu je cena v SMP 150-(zbývající kapacita v tis. Tun/1,5).

24.3.2 Interakce naloděných jednotek s nepřátelskými jednotkami

Pokud je jednotka na lodi v hexu přístavu a není s ní ve štosu žádná spřátelená bojová jednotka, provede přemístění do sousedního mořského hexu, aniž by utrpěla ztráty za to, že se nepřátelská jednotka pohybuje vedle ní. Přemístění na sousední vodní hex provede i v případě, že ostatní přátelské jednotky prohrají bitvu ve stejném hexu a budou nuceny ustoupit. Kromě toho provede přemístění na sousední vodní hex, pokud se pokusí přesunout do přístavu, kde již není přítomna žádná bojová jednotka a který je vedle nepřátelské jednotky.

Jednotky v režimu námořní dopravy, umístěné na pobřežním hexu, který byl dočasným přístavem, se mohou vždy přesunout na moře, i když je dočasný přístav následně odstraněn ze hry.

Nepřátelské jednotky, které zůstávají v mořském hexu v lodích na konci svého kola, blokují námořní transport přátelských jednotek tímto hexem. Jednotky na lodích ve vodních hexech a transporty, do kterých se nalodí, budou zničeny, pokud se nepřátelská obojživelná velitelská jednotka, využívající obojživelnou dopravu, přesune vedle nich.

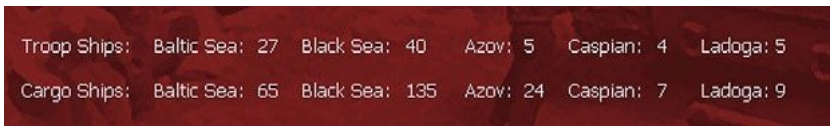
24.3.3 Námořní přeprava mezi boxy bojišť

Ve WiTE2 neexistuje přímé vodní spojení mezi různými jezery a moři (kromě Azovského a Černého moře). Každý je tedy pro herní účely považován za samostatnou oblast.

24.4 Nákladní lodní doprava

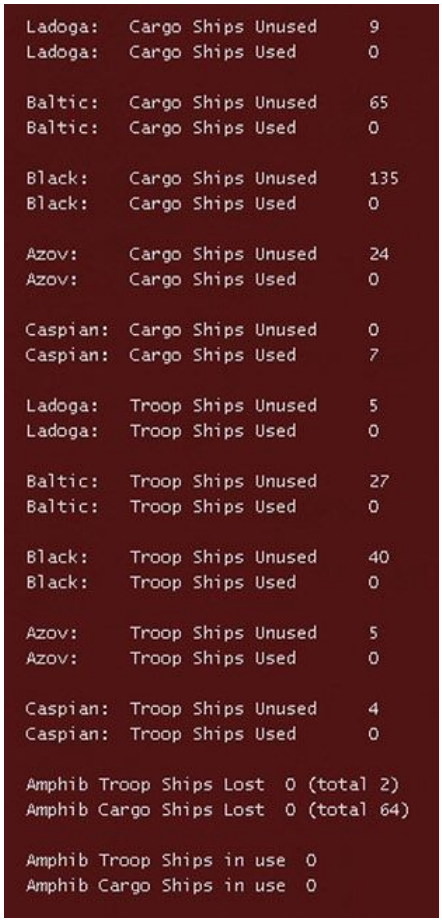
Nákladní lodě se používají k přepravě nákladu mezi přátelskými přístavy obvykle při logistické fázi. Nákladní lodě jsou připojeny k obojživelným velitelstvím, aby zajišťovaly náklad, nutný k podpoře obojživelných útoků, včetně dočasných skladů a leteckých základen, postavených po úspěšném vylodění.

Počet lodí v každé mořské oblasti lze nalézt ve výrobním okně (36.3):



Další informace o využití nákladních a vojenských lodí ve fázi logistiky lze nalézt v logistickém protokolu (36.9) v podkategorii Freight (obrázek vpravo).

Informace o ztrátách lze najít mimo jiné i v tabulkách pozemních ztrát (36.2.1).



24.5 Oslabení přepravních lodí a zákaz

Lodě mohou být ztraceny i s nákladem při každém použití ve fázi logistiky pro námořní přepravu, obojživelnou přepravu nebo pro dopravu nákladu. Lodě mohou být ztraceny, když se dostanou do obojživelné velitelské jednotky. Pro účely této hry je loď popsána jako potopená, když je buď potopená, nebo poškozená natolik, že je po zbytek hry vyřazena z činnosti.

Polovina všech ztracených pracovních sil ve zničených prvcích je umístěna do přepravního zásobníku pracovních sil.

Při potopení vojenské jednotky během námořního transportu dostanou hráči o této události zprávu.

24.5.1 Logistická fáze oslabení lodí

Nákladní lodě, používané k dopravě nákladu ve fázi logistiky mají šanci 1%, že budou považovány za potopené, ale náklad nebude ztracen.

24.5.2 Námořní a letecký zákaz

Námořní a letecký zákaz určuje ovládání námořních hexů prostřednictvím interakce námořních leteckých hlídek, vzdušné převahy a zachycení stíhači, námořního zákazu, generovaného z přístavů a vlivu lodí, pohybující se těmito mořskými hexy. Nezapomeňte, že mise vzdušné převahy lze použít ke snížení úrovně námořních zákazů z předchozí letecké fáze.

Kromě účinku námořních leteckých hlídek (18.1.8) jsou z přístavů automaticky generovány námořní zákazové body. Každý přístav generuje body zákazu námořní dopravy přibližně do 5 až 7 hexů na základě úrovně přístavu, úrovně poškození a počasí. Přístavy v rozmezí 5 - 7 hexů od sebe budou do některých hexů generovat úrovně zákazu. Zákaz je také ovlivněn přítomností sil námořního taktického uskupení.

Lodě, provádějící námořní a obojživelnou dopravu a přepravující náklad ve fázi logistiky, podléhají i se svým nákladem omezením námořního zákazu na základě cesty pohybu, kterou trasují. Takové ztráty se budou zvyšovat u každého zadaného hexu (a budou se zvyšovat, pokud bude hex napaden nebo ovládán nepřítelem) a při zhoršení počasí (námořní pohyb ve vánici nebo sněžení způsobí vysoké oslabení).

Hodnoty námořního zákazu, zobrazené v mořských hexech, jsou vypsány hnědou barvou pro Sověty a šedou barvou pro Osu. Ovládání vodního hexu je definováno tak, že má na mapě upravenou úroveň zákazu, která je o 2 větší než úroveň nepřítele. Zobrazené hodnoty na mapě jsou skutečnou hodnotou, která je číslem od 0 do 99, děleným 10 a poté zkráceným. Skutečné hodnoty jsou zobrazeny ve vyskakovacím okně hexu, ale hodnoty zobrazené na mapě jsou desetinou hodnot a právě tyto hodnoty se používají k určení námořní kontroly hexu.



Pokud je pak úroveň zákazu menší než 1, přítomnost zákazu je znázorněna jednoduchým symbolem, ale skutečné úrovně lze zobrazit pomocí najetím kurzoru.

Když je zobrazen zákaz, nepřátelské mořské hexy jsou vybarveny červeně, neutrální jsou tmavé a přátelské ovládání je zobrazeno normálně. Vyskakovací okno hexu zobrazí aktu-ální ovládání takto (obrázek vlevo):

Ovládání hexu bude označeno jako Osa, SU (Sovětský svaz) nebo Neutral, což zname-ná neovládané vodní hexy.

Pokud je ve fázi pohybu zvolen režim námořní dopravy (F3) nebo obojživelné dopravy (F4), pak bude vliv ovládání mořských hexů na tyto způsoby cestování indikován takto:

- přátelsky ovládané - nic se nezobrazuje
- neutrální – plavba omezena
- nepřátelsky ovládané – plavba silně omezena
- nepřátelská obojživelná jednotka HQ a sousední hexy – plavba zakázána

Když je loď potopena kvůli zákazu, materiál na lodi je zničen.

24.6 Obojživelná námořní doprava

Obojživelná námořní doprava (F4) zahrnuje přípravu, obojživelný pohyb k cílovému hexu, obojživelné invazní operace včetně vylodění při přistání a útočného boje s cílem zabrání cílového hexu a zřízení předmostí, obsahujícího dočasný přístav, sklad a letiště.

Obojživelné velitelské jednotky představují námořní síly, složené z transportních lodí a podpory námořní palby, nutné k provedení obojživelné invaze a zajištění zásobování předmostí.

24.6.1 Obojživelné invaze

Obojživelé invaze mohou být zahájeny sovětskými obojživelnými velitelstvími (21.11.1) v oblasti Černého moře pomocí bojových jednotek, vyloděných do přehledných, lesních a městských hexů.

Při obojživrlné invazi podniknete tyto kroky:

Do přístavu naskládáte obojživelné velitelství a jednotky. Zaměříte se na nepřátelský hex pro invazi. Poté, co utratíte nashromážděné body bojové přípravy za tuto invazi, může být velitelství nařízeno provést invazi (je nutné mít nejméně 50 bodůbojové přípravy). Samotné bojové jednotky musejí mít pro účast v invazi alespoň 30 bodů bojové přípravy.

Invaze proběhne po další logistické fázi nepřátelského hráče. Pancéřové divize a velitelské jednotky jiné než obojživelné se obojživelných invazí nemohou účastnit (lze však použít všechny podpůrné jednotky, připojené k invazním jednotkám). U těchto typů jednotek není pro pravidelnou námořní dopravu k přesunu do přístavů žádné omezení.

Hráči se mohou zaměřovat na hexy pro obojživelný pohyb bez ohledu na ovládání mořských hexů, tedy i v případě, že cesta prochází nepřátelskými vodními hexy. Obojživelná velitelství budou moci zvolit INVADE i když cesta povede přes nepřátelské hexy, ale utrpí významné oslabení nákladních a vojenských lodí i jejich nákladu. Když cesta prochází nepřátelskými mořskými hexy, zobrazí se po standardní zprávě potvrzení obojživelné invaze varovné textové pole: Obojživelná cesta obsahuje x nepřátelských hexů - pokračovat? Y/N.

Když je při pohybové fázi nařízena invaze, obojživelná velitelství a připojené bojové jednotky provádějící invazi jsou přesunuty na moře k vyloďovacímu hexu.

Obojživelné invaze jsou prováděny po další logistické fázi nepřátelského hráče. Pokud není cílový hex obsazen nepřátelskými bojovými jednotkami, pak se obojživelné bojové jednotky přesunou do hexu a převezmou nad nám kontrolu. Pokud je cílový hex obsazen nepřátelskými bojovými jednotkami, obojživelné bojové jednotky zaútočí na cílový hex z mořského hexu, sousedícího s cílovým hexem.

24.6.2 Obojživelná velitelství (HQ)

Obojživelná velitelství slouží k obojživelnému pohybu bojových jednotek a námořní přepravě jednotek a zásobování na plážích (když není k dispozici přístav). Obojživelná velitelství mohou mít připojené námořní podpůrné skupiny, což jsou lodě, poskytující dělostřeleckou podporu pro obojživelné útoky a pozemní boje v sousedních pozemních hexech.

Obojživelná velitelství mohou používat pouze obojživelný a námořní pohyb. Nemohou vstoupit do hexu přístavu. Mohou vstoupit do hexu trajektu a asistovat jednotkám, útočícím přes hex trajektu.

Přes hexy, sousedící s obojživelným velitelstvím, nemohou projít ani dopravované zásoby, ani přepravované jednotky.

Pokud se obojživelné velitelství přesune vedle nepřátelské jednotky na moři (na lodích), nepřátelská jednotka i námořní transporty budou zničeny. Když je obojživelnému velitelství nařízena invaze, každá nepřátelská jednotka na moři podél jeho cesty bude zničena.

Kromě toho budou jednotky obojživelných velitelství na konci fáze provádní leteckých operací bombardovat všechny nepřátelské jednotky v sousedních pozemských hexech, pokud k nim budou připojeny nějaké vhodné prvky, což může potenciálně způsobit poškození pozemních prvků. Na konci fáze provádění leteckých operací kola sovětského hráče bude každá obojživelná velitelská jednotka s bojovými loděmi automaticky bombardovat všechny sousední pozemní jednotky Osy a potenciálně způsobí poškození některých pozemních prvků Osy jak v bojových jednotkách, tak v jakýchkoli připojených podpůrných jednotkách.

Přístavy úrovně 1 a 2, které sousedí s obojživelnou velitelskou jednotkou, jsou ve fázi sovětské logistiky okamžitě plně opraveny.

24.6.3 Počet lodí, připojených k obojživelným velitelstvím

Vojenské a nákladní přepravní lodě musejí být pro výkon svých dopravních povinností připojeny k obojživelným velitelstvím Pokud je námořní velitelství v přístavu, nebudou mu přiděleny žádné zásobovací ani transportní lodě.

Transportní a nákladní lodě se přesouvají z lodního zásobníku do obojživelného velitelství v okamžiku, kdy je jednotkám nařízeno zahájit obojživelnou invazi a lze je vidět na obrazovce podrobností jednotky pro velitelství.

Počet transportů, potřebných pro obojživelný pohyb, se rovná počtu, potřebnému pro námořní strategický pohyb pozemních jednotek, určených k invazi. Počet připojených nákladních lodí se rovná počtu vojenských lodí.

Pokud počet námořních nebo nákladních lodí na moři klesne pod 10, pak budou příslušné lodě odebrány ze zásobníku a připojeny k obojživelnému velitelství, aby se počet vojenských a nákladních lodí vrátil zpět na 10 (10 pro každé, ale pokud v zásobníku není dostatek lodí, žádné lodě z něj přesunuty nebudou).

Příklad: Obojživelné velitelství a pěší divize dostávají obojživelné rozkazy. Přepravní váha divize je 22 000 tun. K obojživelnému pohybu by bylo zapotřebí 22 vojenských lodí a 22 nákladních lodí. Pro normální pohyb námořní dopravou je zapotřebí pouze 22 vojenských lodí.



24.6.4 Oslabení a poškození obojživelných velitelství

Obojživelná velitelsví (HQ), která jsou při logistické fázi na moři, utrpí poškození a k nim připojené přepravní lodě mohou být potopeny. Výše poškození bude souviset s úrovní zákazu nepřátel v hexu a povětrnostními podmínkami.

Toto poškození lze opravit, když je HQ ve fázi logistiky ve stálém přístavu (čím větší přístav, tím větší poškození opraveno). Aktuální poškození obojživelné velitelské jednotky je zobrazeno vpravo na liště jednotky. Poškození se obojživelné velitelské jednotce na moři přidává v každém kole.

Jakmile je poškození obojživelné velitelské jednotky větší než 99, je trvale vyřazena ze hry.

24.6.5 Pohyb jednotek v režimu námořní dopravy (F3)

Chcete-li přesunout jednotku mezi přátelskými přístavy (námořní dopravou), musíte vybrat námořní režim klávesou F3. Levou myší vyberete jednotky, pravou myší je naložíte loď a přesunete, levou myší na liště jednotek nebo výběrem režimu pohybu (F1) je vyložíte z lodi. Jednotka se může pohybovat z přístavu a zůstat na moři nebo se pohybovat z moře a vstoupit do přístavu při fázi pohybu.

Jednotky mohou při fázi pozemního pohybu kombinovat taktický pohyb (třeba přesun do hexu přístavu) se strategickým pohybem. Aktuální počet strategických pohybových bodů (SMP) pro jednotku se vždy zobrazí vedle symbolu SMP hned pod grafikou žetonu jednotky v liště jednotky.

Pokud je povoleno zobrazení pohybu, hexy, do kterých jednotka nemůže dosáhnout, budou šedé. Nepřekonatelné hexy budou vybarveny červeně. Pokud je povolena možnost „Zobrazit cestu pohybu“, při pohybu kurzoru po hexech, kde je pohyb povolen, se zobrazí řada symbolů, z nichž každý ukazuje, kolik pohybových bodů by zbývalo jednotce, kdyby se přesunula do hexů po této cestě.

Jednotky nemohou ve stálém přístavu nastoupit a vystoupit z lodí, pokud není k dispozici dostatečná kapacita přístavu. Zbývající kapacita přístavu pro přátelské přístavy se zobrazí na mapě u každého přístavu jako číslo v kruhu, které se rovná 1 000 tun zbývající kapacity nakládky či vykládky. Chcete-li přesunout vybrané jednotky na povolené místo, klikněte pravým tlačítkem na požadovaný hex.

V režimu námořní dopravy se jednotky nemohou pohybovat přes nepřátelskou obojživelnou velitelskou jednotku nebo v její blízkosti. Nepřátelské jednotky, které na konci kola zůstávají ve vodním hexu v lodích, blokují námořní transport spřátelených jednotek tímto hexem. Jednotky na lodích ve vodních hexech a transporty, na které jsou naloděny, budou zničeny, pokud se nepřátelská obojživelná velitelská jednotka využívající obojživelný transport přesune vedle nich (16.6.2).

Pokud jednotka využívající námořní dopravu ukončí kolo v sousedství nepřátelské jednotky nebo přístavu, automaticky během logistické fáze ustoupí o jeden hex do moře.

Když je jednotka v režimu námořní přepravy a je vybrána pro pohyb, námořní hexy budou zašedlé a nepřátelsky ovládané hexy budou tmavé. Pohyb těmito hexy je povolen, ale přináší vyšší oslabení.

24.7 Obojživelná invaze a útok

Při obojživelné fázi v nepřátelském kole se invazní pozemní jednotky pokusí přesunout do cílového hexu. Přepravní lodě a pozemní jednotky invazních sil nejprve podstoupí oslabení z vylodění. Pokud má cílový hex bránící se nepřátelské jednotky, útočící pozemní jednotky provedou promyšlený útok, aby hex obsadily.

24.7.1 Příprava na obojživelné operace

Vhodné bojové jednotky, začínající kolo v přístavu ve štosu s obojživelným velitelstvím, které zaútočí na invazní hex, budou shromažďovat body obojživelné přípravy (Amphibious Preparation Points - APP). Jednotky mohou získat maximálně devadesát bodů. Počet APP, které lze akumulovat za jedno kolo, závisí na velikosti přístavu a mění se podle velikosti jednotky následujícím způsobem:

Přidá a ořízne (hodnota přístavu/2)
Přidá a ořízne (54/ velikost sil v hexu), kde každá bojová jednotka v hexu má hodnotu svou velikosti. Divize = 9, nezávislá brigáda = 5, pluky a rozdělené jednotky divize (1/2/3/ pluky a brigády) = 3. Trvale motorizovaná

jednotka má k velikosti navíc +1. Obojživelné velitelství nemůže nařídit invazi, dokud nemá alespoň 50 bodů přípravy (na jednotce nebude vidět tlačítko Invade). Bojové jednotky musejí mít pro účast v invazi alespoň 30 APP.

APP budou vynulovány vždy, když jednotka dokončí obojživelnou invazi, když jednotka stráví logistickou fázi mimo hex trvalého přístavu nebo když není ve štosu s obojživelným velitelstvím (přesun z přístavu do přístavu nezpůsobí ztrátu bodů obojživelné přípravy). Dokud jednotka v každé logistické fázi zůstane v přístavu, neztratí body přípravy. Jestli je jednotka v přístavu se kontroluje jen v logistické fázi a pokud není, pak ztratí body přípravy.

Připojení podpůrné jednotky k jednotce připravující se na obojživelnou invazi způsobí ztrátu 10 přípravných bodů, nicméně body přípravy nikdy neklesnou pod nulu.

Obojživelné velitelské jednotky a jednotky, které jsou s nimi ve štosu, nezískají přípravné body v dočasném přístavu a obojživelná velitelství nezískají body přípravy, pokud nejsou ve štosu s bojovou jednotkou, schopnou invaze.

Body obojživelné přípravy (APP) limitují velikost poškození, které jednotka utrpí při obojživelném pohybu.





V tomto případě bude sovětská 408. RD připojena k obojživelnému velitelství při plánované invazi do Rumunska. Jednotka má 90 obojživelných bodů přípravy (APrep).

Pokud je vybrán režim obojživelného transportu (F3), cílový hex se zobrazí červeně. Dva světle modré hexy indikují předem naplánované výsadkové mise na podporu přistání.

24.7.2 Oslabení z obojživelné invaze

Než se vyřeší jakýkoli pozemní boj proti obranným jednotkám v invazním hexu, do stanovení počtu vojsk a nákladních lodí ztracených během obojživelné invaze spolu s počtem pozemních prvků, které jsou zničeny a poškozeny, vstupuje několik faktorů.

Počet ztracených lodí závisí na velikosti námořního a leteckého zákazu nepřátelského námořnictva, na úrovni opevnění bránícího se hexu (a hexů sousedících s vodním hexem, obsahujícím obojživelné velitelství) a na počasí. Tyto nepříznivé faktory jsou částečně kompenzovány počtem bodů ovojživelné přípravy, které má útočící síla.

24.7.3 Obojživelné vylodění a útok

Je-li cílový hex obsazen nepřátelskými bojovými jednotkami, musejí se obojživelné bojové jednotky probojovat na břeh promyšleným útokem. Podpůrné námořní skupiny, připojené k obojživelnému velitelství, poskytnou invazi palebnou podporu. Pokud jsou v cílovém hexu nepřátelské jednotky, útočníci vystoupí na břeh v náhodně určeném pořadí.

Když obojživelné vylodění vyústí v boj, je obranná bojová hodnota vydělena číslem rovným jedné plus počtem sousedních pozemních hexů, které jsou ovládány útočící stranou. Pokud by tedy existoval jeden sousední hex ovládaný sovětskými výsadkovými jednotkami a jeden hex ovládaný invazními silami, které se právě úspěšně dostaly na břeh, bránící síla by při určování konečných bojových šancí dělila svou bojovou hodnotu (CV) 3 (1+2). Kromě námořních podpůrných skupin, připojených k obojživelnému velitelství, se podpůrné jednotky ve velitelstvích nebudou účastnit obojživelného invazního boje.

Během obojživelného invazního útoku proti nepřístavnímu hexu se mohou bránící jednotky použít jen obrannou bojovou hodnotou (CV) největší jednotky v hexu a pokud je tato jednotka větší než pluk nebo brigáda, použije se pouze 1/3 bojové hodnoty této jednotky. Bitvy se zúčastní všechny jednotky, ale pouze jedna jednotka se započítá do hodnoty CV po bitvě, kdy se určuje vítěz bitvy. Jednotky Osy vedle nepřátelských obojživelných velitelských jednotek nemohou vstoupit do bitvy z rezervy.

Pokud obojživelný útok selže, pozemní jednotky zůstanou na lodích ve stejném vodním hexu s obojživelnou velitelskou jednotkou, což představuje evakuaci přeživších útočných sil zpět na transportní lodě. Všechny body přípravy jsou ztraceny.

Obojživelné velitelské jednotky použijí své námořní podpůrné jednotky k palbě v každém boji, kde je obránce v sousedství obojživelného velitelství (budou střílet jako útočník nebo obránce, pokud budou sousedit s hexem obránce). Když námořní podpůrné jednotky sousedí s nepřátelskými hexy s opevněním nebo přístavem, jsou před bojovou střelbou narušeny,. Výše narušení je určena sečtením úrovní opevnění každého nepřátelského hexu, sousedícího s velitelstvím a přidáním +1 za každý nepřátelský přístav, sousedící s obojživelným velitelstvím. Čím vyšší je toto číslo, tím větší je narušení. To představuje účinky nepřátelských námořních děl v dosahu obojživelných velitelství.

Na konci každé fáze provádění leteckých operací sovětského hráče bude každá obojživelná velitelská jednotka s bojovými plavidly automaticky ostřelovat všechny sousední pozemní jednotky Osy, což případně způsobí poškození některých pozemních prvků Osy jak v bojových jednotkách, tak v jakýchkoli připojených podpůrných jednotkách.

24.7.4 Udržení obrany za každou cenu

U obranných jednotek v hexu dočasného přístavu nebo v sousedství hexu dočasného přístavu a také v sousedství námořního hexu, bude jejich bojová hodnota (CV) při určování případného ústupu vynásobenoa 4.

Pokud by se udrželi bez tohot bonusu, ustoupili by. Místo toho však utrpí další ztráty, což simuluje boj do posledního muže za udržení předmostí. Existence dočasného přístavu je uvedena ve vyskakovacím okně hexu.

25. LOGISTIKA

Tato část vysvětluje, jak funguje logistický systém ve WiTE2.

Klíčové body:

- jak funguje zásobovací síť
- úloha skldů v dodavatelském řetězci
- interakce mezi velitelstvím a kapacitou skladu
- jak nastavení priority skladu a velitelství ovlivňuje přidělení nákladů a zásob

„Amatéři studují taktiku. Profesionálové studují logistiku.“

Všechny jednotky musejí mít přístup k adekvátnímu množství zásob a náhrad, aby mohly nadále účinně fungovat. Ve WiTE2 existují tři typy zásobování 2. Všeobecné zásoby, munice a palivo.

Tyto položky jsou generovány výrobním systémem každé strany. Náhrady poskytují lidskou sílu a vybavení ve formě pozemních prvků pro pozemní jednotky a letadla, piloty a posádky letadel pro letecké skupiny k doplnění ztrát, způsobených bojem a opotřebováním.

Aby jednotky mohly přijímat během zásobovacího či náhradního segmentu logistické fáze zásoby, musejí být v dosahu skladu, který má náklad.

Aby jednotky mohly získat náhrady, musejí být schopny nejen trasovat cestu do skladu s nákladem, ale také nesmějí být izolované.

Aby mohly sklady přijímat náklad, musejí být připojeny k zásobovací síti, která je tvořena trvalými státními zásobovacími zdroji, propojenými železniční sítí nepoškozených hexů železniční tratě se sklady v městských hexech. K napájecí síti lze připojit i přístavy, což umožňuje zásobování po vodě. Nákadní vozidla z motorového zásobníku se používají k překlenutí vzdálenosti mezi sklady a pozemní jednotkou, vyžadující zásobování a náhrady.

Běžným měřítkem veškerého materiálu, přepravovaného po železnici nebo po vodě z přístavu do přístavu, je náklad. Tonáž nákladu je omezena hlavně kapacitou železniční a nákladní lodi a je odesílána prostřednictvím lodí a železnice k uložení ve skladech, kde ji lze převést na zásoby, palivo, munici a náhrady, čerpané z dostupných zásob.

Pro každý sklad a velitelství lze nastavit prioritu zásobování. Množství dodaných zásob a náhrad závisí na mnoha faktorech, včetně vzdálenosti od skladu k jednotce, toho, zda se jednotka během posledního kola pohnula, a nedostatku vozidel jak v motorovém zásobníku, tak v jednotce.

Jednotky mohou být v jednom ze dvou stavů zásobení, zásobené a izolované.

Izolace je způsobena nemožností najít zdroj zásob, který je připojen ke státní zásobovací síti. Izolované jednotky mohou stále čerpat zásoby z blízkého skladu a mohou být zásobovány letecky (což také může zmírnit některé efekty izolace). Městské hexy, která jsou izolované nebo jim chybí blízký zdroj zásob, utrpí poškození své lidské síly kvůli vyhladovění.

Ve WiTE2 je k dispozici mnoho zdrojů informací o logistice (6.9), například okno protokolu událostí logistické fáze (klávesová zkratka Shift-e), tlačítko pro zobrazení logistických informací (klávesová zkratka n), zobrazení nákladů a zásob (klávesová zkratka 8), okno metrik (36.4), velitelská zpráva (35) a okno s podrobnostmi o zásobení jednotlivých jednotek (37.2 a 37.3).

25.1 Segment zásobování a náhrad

Při segmentu zásobování a náhrad obecné logistické fáze mají jednotky několik šancí na doplnění zásob nebo obdržení náhrad. Jednotky se pokoušejí čerpat náklad, který má být přeměněn na zásobování a náhrady, z nejbližšího skladiště, vzdáleného od jednotky až 30 hexů (a ne více než 75 bodů pohybu MP). Jakmile je nejbližší sklad vyčerpán, jednotka se pokusí získat zbývající potřeby z jiného nejbližšího skladu.

Jednotka může ve fázi logistiky přijímat náklad až z pěti různých skladů, ale obvykle ho obdrží pouze z jednoho nebo dvou skladů.

Jednotky, které nemají požadované podprné jednotky (21.2.2), mohou obdržet méně zásob a náhrad. Čím méně jich mají, tím více to ovlivní zásobování.

25.1.1 Segment zásobování a náhrad

Standardní segment zásobování a náhrad je rozdělen na mnoho menších segmentů, ve kterých se jednotky v závislosti na své prioritě zásobování a na tom, kolik mají zásob v poměru ke své potřebě, mohou pokoušet čerpat zásoby, palivo, munici, vozidla a náhrady z nákladu v blízkých skladech.

V každém segmentuto logicky jednotky s vyšší prioritou vždy zkouší první, ale jednotky s nižší prioritou se také pokusí získat nějaké náklady, než jednotky s vyšší prioritou získají velké množství (včetně přeplnění). Kdykoli se jednotka kvalifikuje pro získání zásob, musí projít administrativními a podpůrnými kontrolami (15.5).



V dané fázi se tedy všechny jednotky, splňující kritéria, pokusí získat zásoby. Jednotky s nízkou prioritou jdou ve skutečnosti na řadu první, dokud nevypadnou ze systému. I když tedy jednotky s vysokou prioritou mohou získat více zásob než jednotky s nižší prioritou, bude to záviset na tom, kolik zásob je k dispozici lokálně.

Když uspějí, mohou motorizované jednotky v každém konkrétním dílčím segmentu získat více paliva a dělostřelecké jednotky mohou získat více munice.

Aby mohla jednotka čerpat náhrady, musí být buď v režimu Refit (26.3), nebo musí projít administrativními a podpůrnými kontrolami. Pokud má pozemní prvek méně než 81 procent potřeby, jednotka je v režimu Refit a projde administrativními a podpůrnými kontrolami, obvykle získá v daném dílčím segmentu větší dávku náhrad.

Potřeba zásobování jednotek se bude měnit s tím, jak budou náhrady proudit do a z jednotek v náhradních fázích, aby jednotka mohla po příchodu náhrad ve stejné logistické fázi získat další požadované zásoby. Jednotka s prioritou zásobování 4, která se v předchozím tahu nepohybovala a sousedí s hexem ovládaným nepřítelem, bude mít další příležitost k doplnění na vyšší úroveň. Náhrady budou vždy omezeny na 100 procent potřeby a budou také dodržována všechna nastavení maximální tabulky vybavení (TOE) a omezení TOE.

Body bojové přípravy umožňují jednotce získat a uložit více než 100% její dané potřeby zásob, paliva a munice.

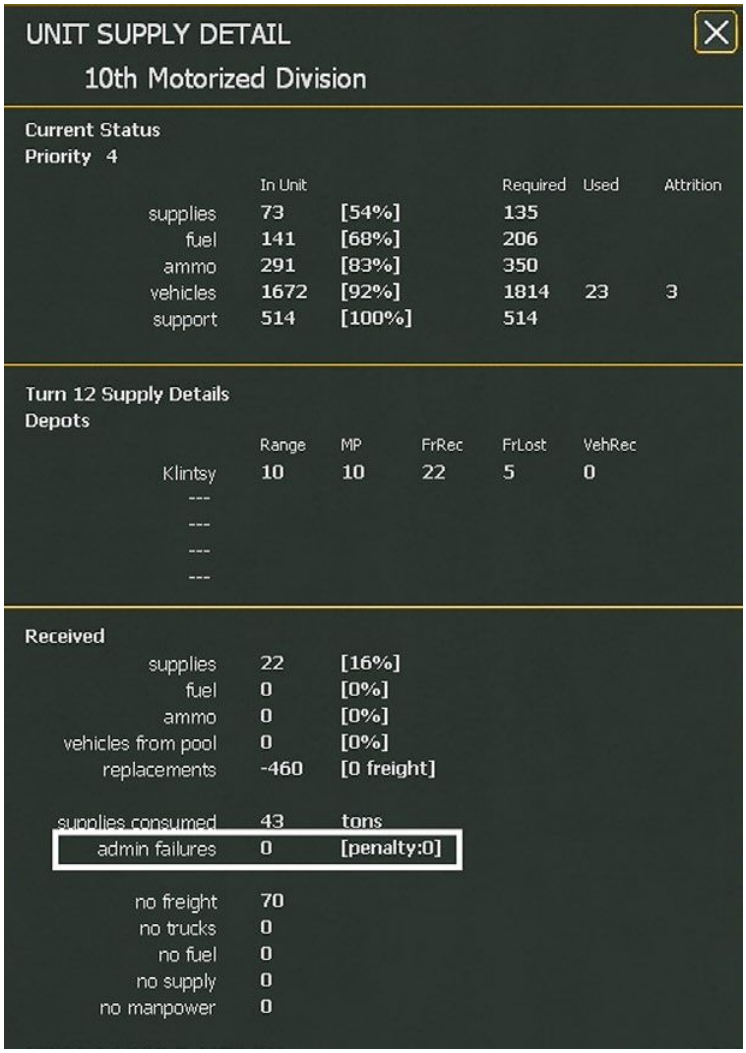
25.1.2 Sekvence zásobování

Zásobovací fáze obvykle probíhají podle tohoto pořadí:

- náklad bude přesunut ze státních zásobovacího zdroje (NSS) do skladů
- exportující přístavy pošlou nákladní dopravu do importujících přístavů
- sklady přepraví náklad po železnici do jiných skladů

25.1.3 Velitelské a podpůrné kontroly

V každém dílčím segmentu fáze, v němž je jednotka způsobilá zkusit čerpat náklad, musí projít administrativní kontrolou velitele a kontrolou podpůrných jednotek. Pokud jednotka neuspěje, pak se to počítá jako administrativní selhání (uvedené v okně podrobností zásob jednotky (35.2.2) a jednotka v tomto subsegmentu nic nedostane.



V tomto případě jednotka prošla velitelskou kontrolou, ale potýká se s nedostatkem, protože čerpá zásoby ze skladu (Klintsy), který má omezený náklad. Pro hráče Osy není koncem léta 1941 tato situace neobvyklá.

Pokud jednotka projde kontrolami, pak může zdarma obdržet všechny položky, na které se v aktuálním subsegmentu kvalifikuje. Jakmile jednotka nashromáždí čtyři selhání administrativních kontrol, nebudou prováděny žádné další pokusy o doplnění zásob.

Nezapomeňte, že čím více bodů bojové přípravy v jednotce máte (23.2), tím větší je šance na úspěšné zvládnutí administrativních kontrol velitele.

25.1.4 Zásobování letecké základny

Kromě běžného segmentu zásobování a náhrad při logistické fázi mohou letecké základny přijímat palivo a munici (žádné náhrady ani zásoby) při fázi provádění leteckých oiperací. Pokud má letecká základna méně než 80% potřebného paliva nebo munice, každou noc během 7 dnů fáze provádění leteckých operací projde stejnou prioritní rutinou zásobování jako ve fázi logistiky.

Letecké základny nastavené na prioritu 0 nikdy nedostanou zásoby. Letecké základny bez letadel budou vyžadovat jen velmi malou část zásob (často žádnou), protože se snaží přizpůsobit své požadavky svým potřebám.

25.1.5 Doplnění zásob v boji

V každém kole boje se obranné jednotky s méně než 60% svého potřebného paliva a munice nebo méně než 40% svých potřebných zásob pokusí čerpat náklad z blízkých skladů a převést jej na požadované

položky. Každý pokus o doplnění zásob může vést k získání až 20% z celkové potřeby typu zásobování (palivo, munice nebo zásoby).

Útočné jednotky se během bojové fáze nemohou znovu zásobovat.

25.2 Zásobovací síť

Zásobovací síť se skládá z pěti částí:
- ze státního zásobovacího zdroje
- ze železniční sítě
- z měst v síti, přístavů, skladů ve městech a letišť
- z motorového zásobníku
- z lodního zásobníku

Zásoby a palivo, generované výrobním systémem, jsou uloženy ve městech na železnici, aby je mohly čerpat továrny.

Továrny nutně nemusí být na železniční trati a mohou fungovat, pokud jsou do 5 bodů pohybu (MP) od funkčního železničního spojení. Většinu dodávek ropy a paliva z města do města nebo z města do zásobníku zajišťuje potrubí, nezávislé na železniční síti. Polovina veškeré dodané ropy a paliva v těchto případech nevyužívá žádnou železniční kapacitu.

Zásoby uložené ve městě nemohou využívat jednotky, které musí být zásobovány skladem. Zásoby uložené ve městě mohou být použity při stavebních projektech a palivo může být použito pro vozidla v mšstském skladu.

Náklad proudí z vnitrostátních zdrojů po železniční sítí nebo z přístavu do přístavu a do skladů, kde ho využívají okolní jednotky a mění ho na zásoby a náhrady.



V tomto ohledu je důležitá priorita skladu, protože sklady budou zasílat náklad pouze do jiného skladu s vyšší prioritou. Různé státní zásobovací zdroje (NSS) jsou nastaveny na 0, takže budou posílat náklad do jakéhokoli skladu s prioritou 1 nebo vyšší, který zrovna potřebuje zásoby. Sklad s prioritou 4 neposílá náklad do jiného skladu.

Schopnost jednotky přijímat náhrady, zásoby, palivo a munici a opravovat poškozené letouny a pozemní prvky závisí na jejím umístění ve vztahu k zásobovací síti, konkrétně na vzdálenosti od skladů, ze kterých čerpají zásoby a náhrady . Všechny tyto funkce jsou prováděny automaticky při logistické fázi (5.3.1).

Na konci fáze provádění leteckých operací se přepočítá zásobovací síť, aby zohlednily změny v ovládání hexů mořské vody v důsledku námořního zákazu (24.5.2).

25.2.1 Železniční síť

Železniční síť se skládá ze souvislé cesty přátelsky ovlá-daných nepoškozených hexů se železniční tratí, připoje-ných k fungujícímu státnímu zásobovacímu zdroji (NSS) nebo k přístavu, který je po-važován za připojený k NSS, případně k oběma.

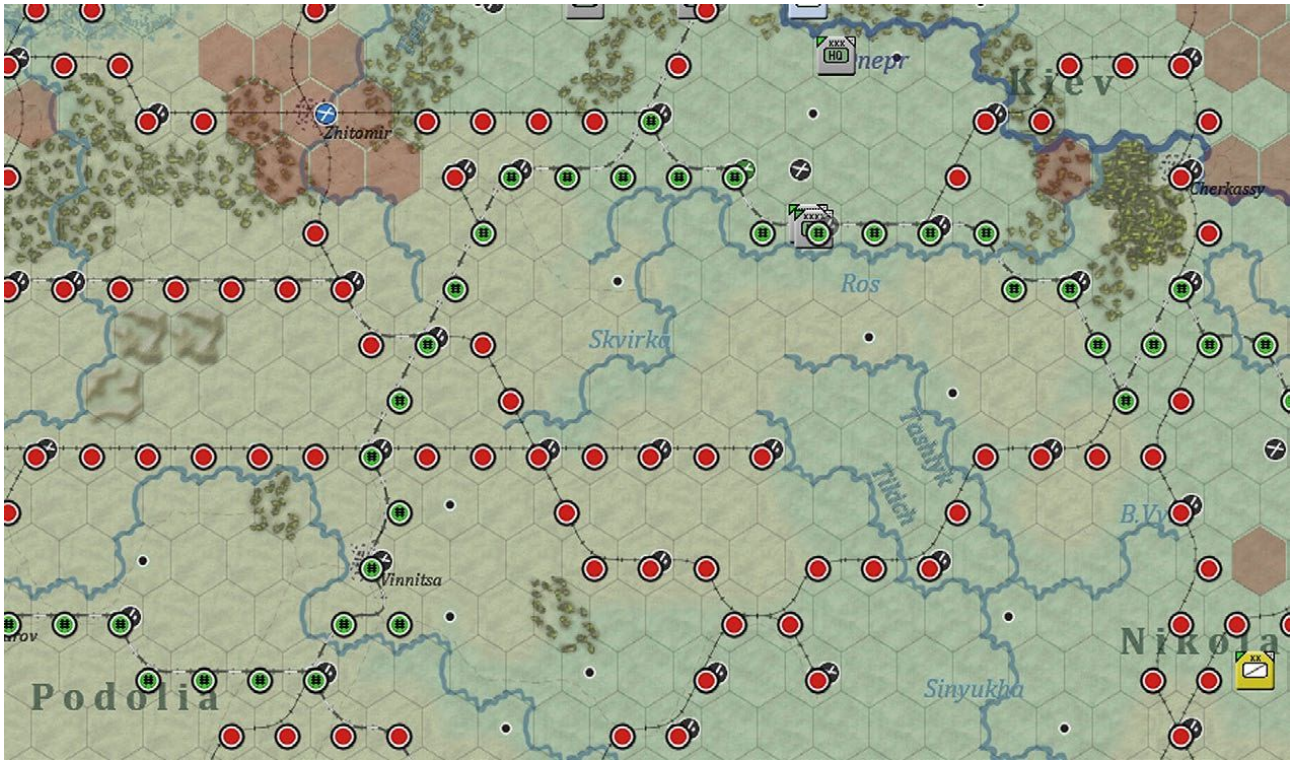
Přístavy, připojené přes námořní hexy neovládané nepřítelem k jinému pří-stavu, připojenému k NSS, jsou považo-vány za součást železniční sítě, i když v jejich hexu není žádná nepoškozená žele-znice.

Příklad: řada nepoškozených že-lezničních hexů Osy může vést zpět do Rigy, napojené na přístav v Německu, který je sám po železnici spojen s fun-gujícím státním zásobovacím zdrojem (NSS), a všechny tyto železniční hexy jsou považovány za součást železniční sítě.

Jednotky mohou čerpat zásoby ze skladů, které obsahují náklad, ale pokud je sklad izolovaný od železniční sítě, existují určitá omezení. Železniční hexy, sousedící s nepřátelskými jednotkami, jsou považovány pro účely určení železniční sítě za nefungující. Tyto hexy nesmí být použity pro strategický pohyb po železnici, ale pokud je to nutné, zásoby se po nich přepravovat mohou.

V některých omezených scénářích mohou železniční hexy mimo omezenou oblast poskytnout trasování zásob. To může zabránit izolování některých jednotek u okraje mapy a také to umožní, aby byly zásobovány jednotky OKH a další velitelství, umístěná mimo hrací plochu.

Využití železnice při pohybu nákladu je během logistické fáze sníženo, takže pokud je daná železniční větev v jednom kole hojně využívána, může trvat několik kol, než bude tento vliv odstraněn.



Na obrázku je část železniční sítě Osy na Ukrajině v létě 1941 (v režimu mapy poškození železnice). Němci mají jedinou opravenou trasu (zelené kruhy), takže například Vinnitsa je na železniční síti.

Řada skladů podél této linie bude podle potřeby přijímat náklad a zásobovat letecké základny a bojové jednotky.

25.2.2 Přístavy a zásobovací síť

Přístav je považován za připojený k zásobovací síti v případě, že dokáže trasovat cestu hexů mořské vody, která nevstupuje do nepřátelsky ovládaných vodních hexů (7.3.6) k alespoň jednomu dalšímu přátelskému přístavu, připojenému k zásobovací síti železniční tratí.

Náklad je při fáze logistiky přepravován mezi přístavy připojenými k zásobovací síti nákladními loděmi z přepravního zásobníku (24.4). Pokud má nepřítel v mořském hexu úroveň zákazu 2 nebo více, může tuto cestu blokovat námořní zákaz nebo obojživelná velitelství (HQ). Zákaz bude blokovat náklad a může způsobit izolaci (24.5.2),

Zákaz může při přepravě také způsobit částečnou ztrátu nákladu, nebo úplně zastavit dopravu zásob, což může způsobit izolaci jednotek v přístavu.

Přístavy se sklady obsahujícími náklad budou moci zásobovat jednotky zásobami, palivem a municí, dokud nebude náklad vyčerpán. To však samo o sobě nezabrání izolaci.

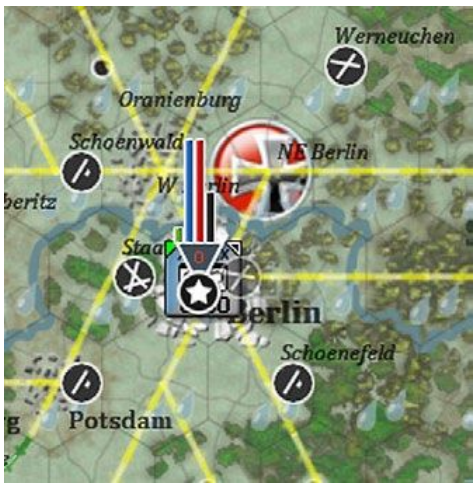
25.2.3 Státní zásobovací zdroje (NSS)

Vytvoření železniční sítě a připojení k zásobovací síti vyžaduje trasování souvislé cesty hexů železniční trati (nebo spojení mezi přístavy přes vodu) ke státnímu zásobovacímu zdroji.



Pokud v pozdní hře hráč Osy nedokáže zabránit Sovětům v přerušení přímého spojení mezi Berlínem, Prahou a Vídní, s největší pravděpodobností kvůli postupu západních spojenců všechna tato spojení ztratí (13.3).

Sklad je označen hvězdou (podle strany černou nebo hnědou).



Aby státní zásobovací zdroj (NSS) fungoval jako zásobovací centrum, musí být schopen trasovat železniční spojení s jiným NSS. Státní zásobovací zdroje Osy v kampaních mají města:

Berlín
Frankfurt
Vídeň
Praha

Sovětské zásobovací zdroje v kampaních mají města:

Moskva
Kazaň
Saratov
Chkalov
Čeljabinsk

Sverdlovsk
Čeljabinsk
Krasnovodsk



Scénáře mimo kampaň, které nevyužívají celou oblast mapy, mohou mít pro každou stranu přidány další státní zásobovací zdroje .

Nádraží, umístěná ve stejném hexu jako státní zásobovací zdroj budou produkovat dvacetinásobek tonážní kapacity než běžná nádraží. Například nepoškozené nádraží úrovně 2 bude produkovat kapacitu 20000 (10000 × 2). ale stejnné nádraží v Berlíně jako státní zásobovací zdroj vyprodukuje kapacitu 400000 (200000 × 2).

Státní zásobovací zdroje jsou stálá fyzická místa, představující místo vstupu výrobního a logistického materiálu z virtuálních výrobních zásobníků a tonáže nákladu. Každý státní zásobovací zdroj v každé zásobovací fázi vygeneruje 2,5 milionu tun nákladu.

Pokud NSS sousedí s nepřátelskou jednotkou, bude jeho kapacita snížena na 50 000 tun nákladu a neobdrží automatické doručení nákladu. Bude i nadále fungovat jako NSS pro určování, zda jsou jednotky a hexy izolované.

Sklad zcela přestane fungovat jako NSS, pokud nemůže trasovat železniční spojení s jiným NSS na mapě. Za těchto okolností nic nezabrání izolaci jednotky a hexu, přestože sklad může pokračovat v ukládání nákladu i poté, co se současný náklad sníží na 50 000.

25.2.4 Ztráta státního zásobovacího zdroje (NSS) Osy

Pokud Osa ztratí NSS buď kvůli západním spojencům (podle události), nebo kvůli Sovětům, zničené jednotky již nebudou umístěny do státní rezervy a nebude je možné znovu nasadit. Jakékoli zmrazené jednotky se navíc v dalším německém kole rozmrazí.

25.2.5 Maximální dosah

Maximální vzdálenost, na kterou se jednotka dostane do skladu, nesmí být delší než 30 hexů. V ideálním případě se rutina pokusí vyhnout trasám, které stojí 75 nebo více pohybových bodů, ale taková cesta se v závislosti na okolnostech může objevit. Tyto hodnoty se budou lišit, pokud jsou morálka nebo logistické úrovně nastaveny nad 100.

25.2.6 Vliv počasí

Náklady na zásobování jsou určeny pomocí nákladů na motorizovaný pohyb (38.6), takže jsou variabilní podle počasí a kvality silnic. Do začátku dubna 1942 se navíc vliv počasí na trasování zásobpro Osu zdvojnásobí.

25.3 Náklad

Nákladní doprava představuje obecnou schopnost přepravovat materiál po zásobovací síti. Náklad jako takový se nepřevádí na skutečný materiál, ať už palivo, zásoby, munice, vozidla nebo pozemní prvky, dokud jej nečerpá koncový uživatel. V této fázi jsou skutečné potřebné položky čerpány z výrobních zásobníků, pokud jsou ovšem k dispozici.

Když je například 1 tuna nákladu přesunuta do jednotky, která získává zásoby, přemění se na jednu tunu zásob a současně se spotřebuje jedna tuna zásob z celkových zásob (25.2). Nedostatek potřebného materiálu v zásobníku nebo nedostatek nákladu ve skladech hráčů bude mít stejný důsledek – nebude možné uspokojit potřeby jednotky a její náhrady.

Nákladní vozy mohou být poškozeny leteckými útoky a zákazy v hexech se sklady a při přepravě, což způsobí poškození nebo zničení pozemních prvků a odebrání zásob z příslušných skupin (36.3.1).

Nákladní doprava se skládá z různých typů zásobovacích a náhradních pozemních prvků. Zásoby se skládají ze tří typů: ze všeobecných zásob, munice a paliva. Každý typ zásob se používá k jiným účelům. Obecně platí, že zásoby jsou důležitější pro nemotorizované jednotky a palivo pro motorizované jednotky, ale všechny bojové jednotky vyžadují munici.

25.3.1 Všeobecné zásoby

Všechny jednotky vyžadují zásoby jídla a obecné údržby. Zásoby také představují krmivo pro koně, a proto jsou pro pohyb vyžadovány nemotorovými jednotkami (22.1.2). Ke spotřebě zásob jako potravin a obecné údržby dochází při logistické fázi před kolem. Mnoho nemotorizovaných jednotek vyžaduje více zásob na krmivo, které je spotřebováno během pohybu. Protože motorizované jednotky nepotřebují zásoby pro koně, potřebují mnohem méně zásob. Zásoby se při logistické fázi používají také ke snížení únavy pozemních prvků.

25.3.2 Munice

Všechny jednotky potřebují k boji munici. Bojové jednotky s nízkým procentem munice utrpí výrazný pokles efektivity boje (23.8.3), zejména při útocích. Kromě toho jednotky, které během logistické fáze sousedí s nepřátelskými jednotkami, využijí přibližně jedno procento své munice k tomu, aby odrážely průzkum, hlídky a boj na nízké úrovni.

Munice se nevyrábí samostatně, ale zpočátku je považována za nedílnou součást všeobecných zásob. Všeobecné zásoby se převádějí na munici, když je náklad dodáván jednotkám ze skladů.

Obranné jednotky mají při každém boji, do něhož se zapojí, šanci získat další zásilky munice. Pokud k tomu dojde, nebudou v další přátelské logistické fázi k dispozici žádné nákladní vozy, používané k zásobování a v okně zásobování se zobrazí jako použité.

25.3.3 Palivo

Motorizované jednotky potřebují palivo pro pohyb ve fázi pohybu (22.1.2). Vozidla, která se používají k přepravě nákladu ze skladů, budou ve fázi logistiky také spotřebovávat palivo. Toto palivo lze čerpat z paliva, uloženého ve městech ve stejném hexu jako sklad.

25.4 Doprava nákladů po železnici

25.4.1 Kapacita železnice

Nádraží představují kolejová vozidla, dostupná pro pohybující se jednotky a nákladní dopravu. Pokud je velikost nádraží větší než 1, pak každý nepoškozený tovární bod nebo úroveň nádraží produkuje 10 000 tun kapacity železnice za kolo s tou výjimkou, že nádraží, umístěná ve stejném hexu jako státní zásobovací zdroj (25.2.3) produkuje 200 000 tun kapacity na úroveň za kolo.



Všimněte si, že nádraží velikosti 1 nepřispívají ke kapacitě železnice, ale pomáhají při nakládce a vykládce nákladu a jednotek a ovlivňují kapacitu jakéhokoliv skladu ve stejném hexu. Proto musíte opravit a integrovat do své železniční sítě nádraží úrovně 2 (nebo více), abyste měli dostatečnou železniční kapacitu pro přesun nákladu i bojových jednotek.



Zbývající kapacita nádraží se zobrazí u každého nádraží v režimu přesunu po železnici (F2) s číslem v kruhu, rovnajícímu se 1 000 tun zbývající kapacity nakládky a vykládky.

Na obrázku vidíte současnou železniční kapacitu tří nádraží v berlínském regionu. Západní a severní Berlín mají každý nádraží úrovně 6 a samotný Berlín je státní zásobovací zdroj (NSS). Protože se jedná také o nádraží úrovně 9, jeho kapacita je 1 800 (zobrazují se jen prostřední 2 čísla, takže na první pohled to vypadá poněkud zavádějící).

Jednotka s přepravními náklady 2 000 tun, začínající svůj pohyb ve stejném hexu jako je nádraží, by snížila kapacitu nádraží o 2. Náklady na strategický pohyb (22.4.4) se u jednotky zvyšují, protože systém jde dále, aby našel dostatečnou kapacitu tonáže nádraží.



Například nepoškozené nádraží úrovně 2 s kapacitou 20000 (10000 x 2) bude v režimu F2 ukazovat v kruhu hodnotu 20. Pokud bude použito pro dopravu nákladu nebo jednotky, bude snížena (a zaokrouhlena).

Pohyb nákladní dopravy po železnici ve fázi logistiky (ať už pro výrobní systém nebo přesun do skladů) může také stát nádraží další tonáž, protože systém jde dál, aby našel dostupnou kapacitu na jiných nádražích. Další kapacitu nádraží stojí také přeprava nákladů v závislosti na bodech strategického pohybu (SMP), potřebných k dokončení přesunu. Pro možnou dopravu nákladu a jednotek je určen limit vzdálenosti 30 hexů od nádraží

Obecně platí, že jednotka nebo místo, oddělené od nádraží mořskými hexy, nebude moci tuto kapacitu nádraží využívat.

25.4.2 Poškozená nádraží

Poškození nádraží sníží množství nákladu, který by byl odeslán a vyložen do skladiště v hexu. Existuje procentuální pravděpodobnost, rovnající se poškození nádraží, že množství nákladu odeslané do skladu bude děleno 10.

Pokud je nádraží poškozené v důsledku nedávné stavby nebo obsazení, automaticky se pokusí přiřadit jakoukoli dostupnou stavební jednotku k rychlým opravám.

25.4.3 Železniční transport a nákladní doprava

Náklad je ve fázi logistiky přepravován po železnici (5.3.1). Na rozdíl od pozemních jednotek, využívajících železniční přepravu, má náklad neomezený počet bodů strategického pohybu (SMP), ale kapacita a tonáž železnice, potřebná k pohybu nákladu, je variabilní a roste se vzdáleností od nádraží a zvýšením využívání železnice v konkrétních hexech.

Pohyb po nepoškozených železničních hexech je možný, i když je využití kolejnic vyčerpáno (22.4.3), ale za značně zvýšené náklady jednotky ve strategických bodech pohybu (SMP), nebo kapacity nádraží u nákladu. Pohyb pokračuje, dokud není kapacita nádraží vyčerpána. Přetížení tedy způsobuje, že se ve fázi logistiky přesouvá po železnici mnohem méně a využívání železnice vyčerpá její kapacitu a zaviní pokles dodávek nákladu.

Náklad lze přesunout do železničního hexu sousedícího s nepřátelskou jednotkou, ale ne z jednoho hexu sousedícího s nepřátelskou jednotkou přímo do jiného hexu, který také sousedí s nepřátelskou jednotkou.

25.4.4 Priorita skladu a přidělení železniční nákladní dopravy

V každé logistické fázi se sklady budou snažit získat náklad podle stanovené priority. Sklad s prioritou 4 bude obecně přijímat mnohem více nákladu než sklad s nižší prioritou, sklady s prioritou 1 a 2 budou obvykle přijímat velmi malé množství nákladu Exportní přístavy budou většinou způsobilé pro přijímání většího nákladu než ostatní sklady. S výjimkou přístavů a skladů, obsahujících jednotku FBD/NKPS, která se v předchozím tahu nepohybovala, není moc pravděpodobné, že by sklady v daném kole přijímaly množství nákladu, blížíví se jejich přepravnímu výkonu.

Nezapomeňte, že jednokolejné železniční tratě mají pouze 40% kapacity dvoukolejných tratí (22.4.3) a proto mají kritickou kapacitu 12 000 tun za kolo. Jakmile bude dosaženo tohoto kritického využití, narůstá riziko, že tratě budou v příštím kole stále přetížené. Využití železničních tratí je při každém kole povoleno pouze částečně, takže pokud je železnice ve více kolech využita nadměrně, může v dalších kolech pracovat s mnohem menší efektivitou.



Poznámka: Hráči by si měli dávat pozor na využití kapacity železnice na klíčových jednokolejných tratích, vedoucích do skladů do skladů, které zásobují jednotky poblíž fronty, protože to pravděpodobně sníží množství nákladu, které lze v následující logistické fázi přesunout po této železniční trati. Ještě horší je, že všechno toto využití nebude na konci logistické fáze vynulováno a bude bránit pohybu v několika dalších kolech.

Sklady nastavené na prioritu 0 sice nezískají žádný náklad, ale i tak mohou odeslat jakýkoli náklad, který je v nich uložený. Zrušení skladu způsobí, že se sklad pokusí odeslat svůj náklad do jiných blízkých skladů.

25.4.5 Pohyb nákladu po železnici mezi sklady

Sklady nebudou posílat náklad do jiného skladu se stejnou nebo nižší úrovní priority. Sklad s nižší prioritou, který bude přijímat náklad při tranzitu směrem ke skladu s vyšší prioritou, si však část nákladu ponechápro potřebu pro blízké letecké základny.

25.4.6 Železniční kapacita Osy

Jak je uvedeno v sekci 8.6.1, železniční nákladní doprava Osy má od 22. června 1941 do konce března 1942 vyšší náklady.

Když se vlaky Osy pohybují po železnici, náklady v bodech pohubu (MP) za každý hex se zvýší o 10 plus úroveň sněhu v hexech s blizzardem. Pokud je v hexech bez blizzardu úroveň sněhu vyšší než 5, pak počet bodů pohybu na hex bude zvýšen o úroveň sněhu/2.

25.5 Doprava nákladu po silnici

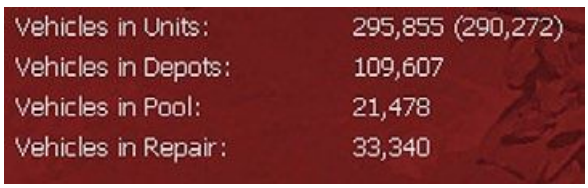
Doprava po silnici závisí hlavně na nákladních automobilech, ale někdy jednotky mohou čerpat zásoby pomocí koňských potahů (25.5.5). Pohyb po silnici bude použit buď v případě, že sklad potřebuje více nákladu, než může být přiděleno po železnici, nebo k přesunu nákladu ze skladu do velitelství a jednotek.

25.5.1 Motorový zásobník

Motorový zásobník představuje generická vozidla, která jednotky nebo sklady zatím nepoužívají. Všechna vozidla mají nosnost odpovídající 2,5 tunám. Sklady využívají vozidla pro dopravu nákladu k jednotkám. Vozidla se přesouvají ze zásobníku do skladů podle potřeby skladů, aby převezla náklad a část nevyužitých vozidel se vrací zpět do zásobníku. Vozidla mohou přecházet z jednotek do skladů a zásobníku, protože systém se snaží vyvážit všechny potřeby. Když je vozidlo vráceno do zásobníku, v nedalekém skladu je umístěna jedna tuna nákladu.

Při logistické fázi budou vozidla podle potřeby znovu přidělována skladům, jednotkám a zásobníku. Tento proces neprobíhá okamžitě.

Výrobní okno (36.3.2) zobrazuje počet vozidel v jednotkách, přičemž počet v závorkách vedle nich představuje celkový počet vozidel, která jednotky vyžadují. Zobrazuje se také počet vozidel ve skladech a počet vozidel v zásobníku.



Vozidla jsou používána a uchovávána také v boxech bojišť a když jsou boxy zobrazeny na mapě, je v nich toto přidělení zobrazeno.



Zpráva o logistice (36.9) zase ukáže, kolik nákladních vozidel, nominálně přiřazených k jednotkám, bylo použito v procesu zásobování. Najdete to v sekci zprávy o nákladu.



Kromě toho lze záložku skladu ve velitelské zprávě (35.7.3) použít ke zjištění, které sklady používají většinu vozidel a které mají přebytek (to může znamenat, že kvůli své prioritě čerpají více nákladu, než ve skutečnosti potřebují). Obrázek na další stránce je uveden jako příklad pro nevyužtá vozidla.

City Name	Depot	Priority	Freight	Unused Veh	Used Veh
Torkovichi	Railyard	4	29353	1096	0
Gorlovka	Railyard	2	0	518	12
Tikhvin	Railyard	1	1280	510	3
Bryansk	Railyard	4	1269	372	8
Sluditsa	Railyard	4	23526	324	0
Novgorod	Railyard	4	29380	256	0
Moscow	National Src	0	2490747	256	349
Smolensk	Railyard	4	1596	242	0
Staraya Toropa	Railyard	4	25576	166	503
Malaya Vishera	Railyard	1	2340	153	0
Kaluga	Railyard	1	0	125	268
Lychkovo	Railyard	3	27201	111	284
Dmitriev	Railyard	3	0	87	15
Pochep	Railyard	4	0	79	1
Pochinok	Railyard	4	12445	74	0

Vozidla ze skladů používají i jednotky, které je potřebují. Pokud v jednotkách, skladech a výrobním zásobníku není dostatek vozidel, které by splňovaly všechny potřeby, pokusí se systém vyvážit různé potřeby, jak nejlépe dokáže.

Když má jednotka nedostatek vozidel pro vlastní potřebu, ponechá si všechna, která se používají k dodávce zásob během logistické fáze.

Když je v zásbníku nedostatek vozidel, sklady vzdálenější od nepřátelských jednotek do něj vrátí více nepoužitých nákladních aut.

25.5.2 Nouzové použití vozidel přidělených jednotkám

Jestliže ve skladu nejsou žádná vozidla a v motorovém zásobníku není k dispozici žádné vozidlo , mohou jednotky s více než 33 procenty potřebných vozidel tato vozidla použít k opětovnému zásobování.

Použití těchto vozidel ve fázi logistiky pro zásobovací jízdy do skladu stojí jednotlu body pohybu (MP).

25.5.3 Celkové opotřebení vozidla

Vozidla ve skladech podléhají opotřebení na základě své aktivity během segmentu zásobování a náhrad při přepravě zásob ze skladů. Vozidla v mapových jednotkách utrpí během logistické fáze opotřebení na základě počtu bodů pohybu (MP) vynaložených jednotkou během předchozí pohybové fáze. To je specifické pro generická vozidla. Poruchy AFV a bojových vozidel se vypočítávají pomocí hodnocení spolehlivosti (21.2.8).

25.5.4 Zásobování po silnici



Herní tip: Nevhodné umístění bojových jednotek daleko od skladů způsobí, že vaše motorizované jednotky v těchto kolech ztratí spoustu bodů pohybu (MP), protože spálíte tuny paliva a hodně se vzdálíte od své zásobovací sítě. Nezapomeňte, že můžete provádět mise letecké dopravy k přesunu zásob pro bojové jednotky, ale je mnohem efektivnější poslat náklad letecky na leteckou základnu, než ho shodit přímo na jednotku, která není na letecké základně.

Náklady v pohybových bodech pro všechny zásobovací cesty se počítají, jako by po trase cestovala motorizovaná jednotka s morálkou 99 (38.7.1).

Jsou při tom zohledněny všechny náklady na motorizované pohybové body, včetně nepřátelské zóny kontroly (EZOC), počasí, terénu a říčních stran hexů. Zásobování lze trasovat přes nepřátelské zóny kontroly, pokud je hex přátelsky ovládaný nebo nevyřízený, ale takové zásobování zvýší výdaj MP. Zásobovací trasy nelze vést přes hexy ovládané nepřítelem nebo přes nezamrzlé strany hexů s jezery nebo řekami.

Obvykle se pro zásobování a náhrady jednotek ze skladu používají vozidla. Když vozidlo převáží náklad ze skladu do jednotky, sleduje dosah do hexu a náklady MP na jednotku. To je důležité, protože čím delší je cesta v MP, tím méně nákladu může každé vozidlo nést a tím vyšší je šance na ztráty po cestě.

Když je sklad dostatečně blízko k dodání nákladu koňským potahem, cena MP bude vždy stejná.

25.5.5 Využití zásobování koňskými potahy

Osa a sovětské jednotky mohou přijímat zásoby a náhrady ze skladu vzdálených do 3 hexů, aniž by musely používat vozidla, stačí na to koňské potahy. To však bude stát dvojnásobek doručovaného nákladu, protože se předpokládá, že přeprava pomocí koní spotřebovává krmivo (pokud je jednotka izolovaná, získá náklad a neplatí dvojnásobné náklady).

25.5.6 Penalizace silniční nákladní dopravy

Jak je uvedeno v sekci 8.6.1, Osa má od 22. června 1941 do konce března 1942 na silniční dopravu nákladu vyšší výdaje.

Při dopravě nákladů platí vozidla Osy dvojnásobek běžných nákladů na pohyb za počasí. Za každý zadaný hex s blizzardem také platí dalších 8 MP.

25.6 Pohyb nákladní dopravy po moři

25.6.1 Dopravní zásobník

Každá strana má dopravní zásobník, skládající se z několika vojenských a nákladních dopravních lodí. Pro obě strany jsou jejich dopravní zásobníky rozděleny do různých mořských zón. V Baltském a Černém moři (včetně Azovského moře) mají obě strany potenciálně námořní kapacitu, ale plavbu po Ladožském jezeře a Kaspickém moři mohou provozovat jen Sověti.

Počet přepravních a nákladních lodí v každé mořské zóně je zobrazen na několika místech, například v okně výroby (36.3.2), po kliknutí pravou myší na hex moře nebo přístavu a po přístupu k informacím o mořské zóně a v obecných informacích v v horní části obrazovky, když je ve fázi akce (pohybu) zvolen režim Námořní doprava (F3) nebo Obojživelná doprava (F4) (T - vojenské lodě, c - Nákladní lodě). V druhém případě je zobrazené číslo počet nevyužitých a dostupných lodí, které lze v tuto chvíli použít.



Nákladní lodě se používají ve fázi logistiky k doručování nákladu, přepravní lodě se při fáze pohybu používají k přesunu jednotek. Obě používají stejné sovětské obojživelné velitelství a obojživelný výsadek.

25.6.2 Priorita skladů a přidělování nákladů



Každý přístav si hráč nastaví na export nebo import nákladu. Přístav nastavený na export bude obvykle přijímat nákladní dopravu po železnici a poté ji odesílat do jiného přístavu ve stejné mořské oblasti.

Přepínat přístav mezi exportem a importem nákladu můžete kliknutím pravou myší na hex, pak vyberte „Port depot“, který otevře možnost „Switch to export port“, což vám umožní přepínat přístav mezi příjmem nebo odesláním zásob.



Alternativně lze stav přístavu změnit kliknutím na pole vlevo nahoře nebo pomocí karty s podrobnostmi o městě.

Obrázek vlevo ukazuje, jak lze přepínat přístav pomocí horní obrazovky.

Zásadní věc, na kterou se nesmí zapomínat je, že sklady mohou odesílat náklad pouze do skladů s vyšší prioritou, takže vaše importní přístavy musejí mít vyšší prioritu, než váš exportní přístav.

Pokud nastavíte přístav pro export, bude se obecně snažit získat více nákladu po železnici, aby mohl přepravovat náklad do jiných přístavů po moři. Pokud jej nastavíte jako importní přístav, nebude odesílat nákladní dopravu po moři, ale pokusí se čerpat náklad z jiných přístavů v závislosti na nastavené prioritě. Pokud nechcete, aby sklady importních přístavů dostávaly nákladní dopravu po moři, musíte snížit jeho prioritu na 1 (stále by bylo možné přepravovat zboží po železnici) nebo 0 (nebude dostávat žádný náklad).

Aby mohl přístav exportovat nákladní dopravu, musí mít prioritu nastavenou na 3 nebo nižší. Vzhledem k tomu, jak exportující přístavy získávají nákladní dopravu, může být užitečné ponechat je na prioritě 1 nebo 2. Protože exportující přístavy získávají zásoby od příslušného státního zásobovacího zdroje (NSS) přednostně před jinými sklady, může být nastavení přístavu pro export užitečné jako prostředek k čerpání zásob (přestože ve skutečnosti nejsou posílány po moři).

25.6.3 Kapacita přístavu

Maximální množství tun nákladu, které může sklad přijmout v jednom kole, je7 500 × poškození, nastavené podle úrovně přístavu (z předchozího kola). Maximální množství tun nákladu, které může sklad obdržet po železnici, se rovná 10 000 × úroveň nádraží (z předchozího kola).
Příklad: přístav Osy úrovně 2 s nádražím úrovně 1 by měl kapacitu 2 × 7,5 + 1*10 = 25 tisíc tun.
Sklad se pokusí získat co nejvíc nákladu za kolo až do maxima svéúložné kapacity.

25.6.4 Nákladní lodě a civilní ekonomika

Jako u železniční sítě může být i některá přepravní kapacita přístavu využita k uspokojení civilní ekonomiky a pro širší pohyb zdrojů mezi městy. Hráči si tedy mohou všimnout určitého využití lodní dopravy i v mořských oblastech, kde v současné době nemají žádný náklad, pohybující se mezi přístavy při zásobování svých armád.

25.7 Sklady

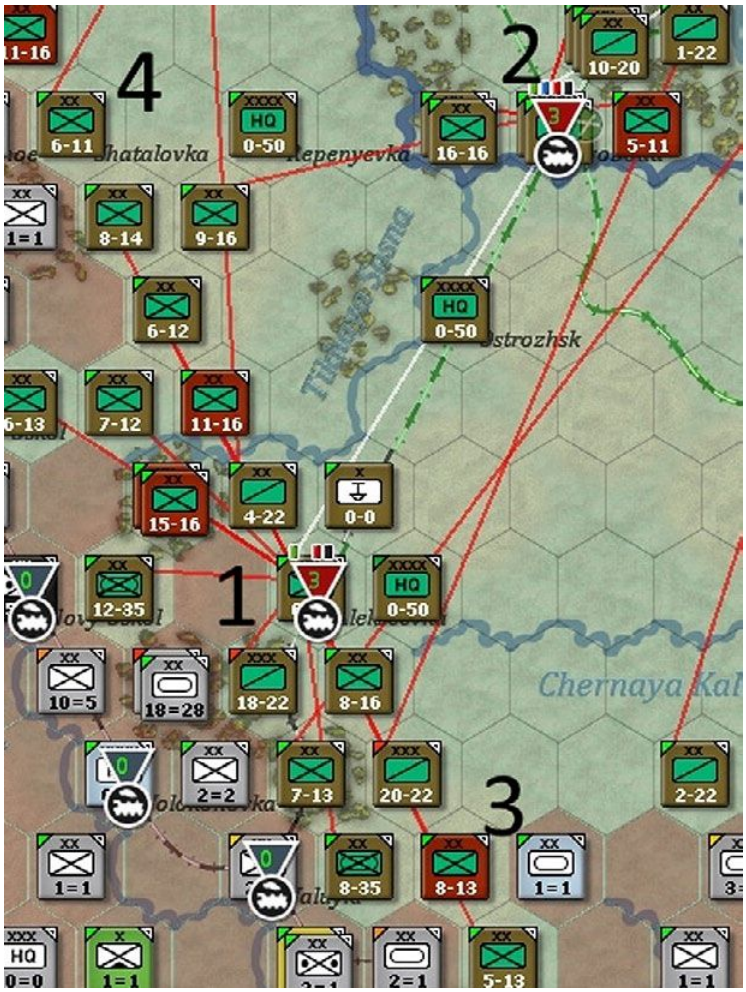
Sklady jsou základním článkem dodavatelského a náhradového řetězce. Během logistické fáze oba přijímají a odesílají zboží až do své kapacity (4.10.5, 6.7.2 a 25.7.8). Ukládají také náklad a v segmentu zásobování a náhrad je náklad čerpán jednotkami a převáděn tak, aby poskytoval zásoby, palivo, munici a náhrady, odebrané z dostupných zásob.

Sklady mohou hráči vytvářet a rušit, s výjimkou skladů typu 4, které jsou stálými státními zásobovacími zdroji (25.2.3) a dočasných skladů, vytvořených po výsadku (22.5.1). Takové dočasné sklady nemůže hráč sám zrušit, ale ze hry budou odstraněny, jakmile bude náklad znovu přidělen (a pokud jsou bojové jednotky v přijímajícím hexu nebo v jeho blízkosti, může to být ihned).

Jakmile bude vyvtvořen normální sklad, zůstane zachován, i když bude v následujících kolech odříznut (protože ještě může obdržet nějaký náklad v důsledku leteckého zásobovacího provozu (23.14.3). Je-li sklad zrušen (nebo odstraněn dočasný sklad)), vozidla budou ze skladu v příští přátelské logistické fázi.

Náklad zůstane na místě (nezobrazí se ve vyskakovacím okně hexu) a může být odeslán do jednotek, ale bude to vyžadovat, aby se do skladu vrátila vozidla.

K dispozici jsou dvě užitečná zobrazení mapy, které ukazují jak umístění skladů, tak tok zásob. Logistické tlačítko nebo klávesa N zobrazí umístění skladů a využití železnice.

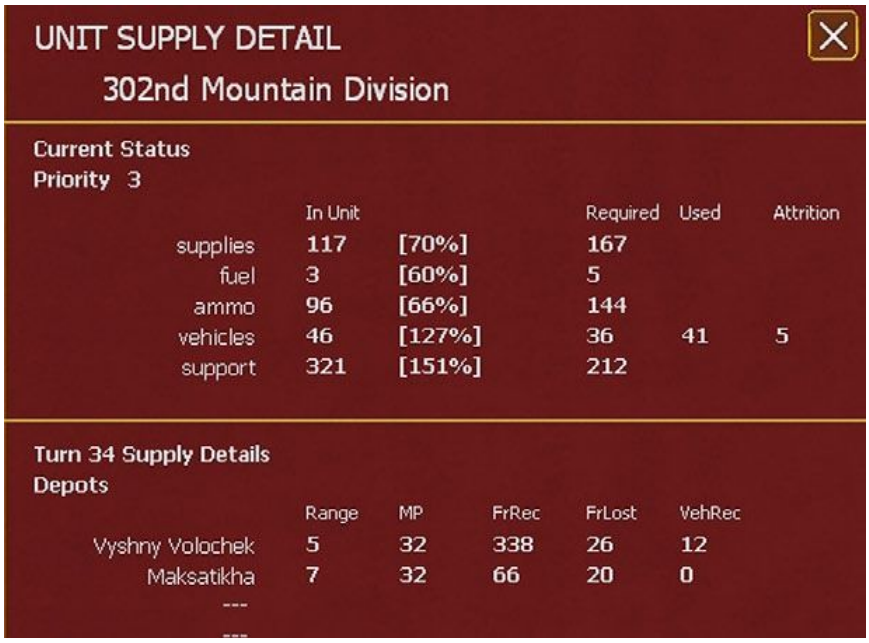


Klávesovou zkratkou '8' se na mapě zobrazí modré, červené a bílé čáry, které symbolizují tok nákladu ze skladů do jednotek a ze skladu do skladu. Každá jednotka trasuje sklad, ze kterého během poslední logistické fáze obdržela nejvíce nákladu.

Červené čáry jsou čerpání ze skladu, který poslal jednotce nejvíc nákladu. Modré čáry zobrazují nákladní dopravu z přístavu do přístavu a bílé čáry zobrazují železniční pohyb nákladu mezi sklady.

Obrázek ukazuje, jak lze obě zobrazení mapy kombinovat (často je lepší použít jedno nebo druhé). V tomto případě sovětský sklad u Alekseevky (1) čerpá zásoby ze Svobidy (2). Sovětská střelecká divize 8-13 čerpá zásoby z Alekseevky (červená čára), střelecká divize 6-11 v horní části obrázku používá jiný sklad (není zobrazen, ale v tomto případě je to Voroněž).

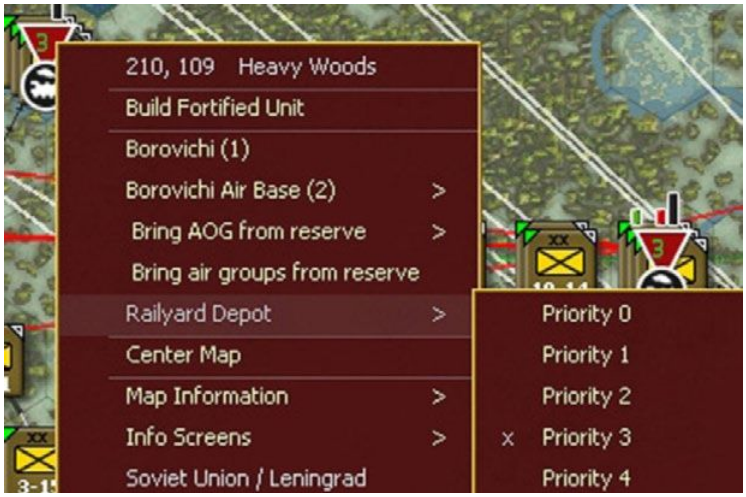
U tohoto pohledu nezapomeňte, že čáry ukazují jen připojení k nejdůležitějšímu zdroji zásobování, jednotky i sklady mohou odebírat zásoby z více než jednoho míst.



Na obrázku vlevo tedy 302. horská divize čerpá zásoby ze dvou skladů, ale na mapě by bylo zobrazeno pouze spojení na Vyšný Volochek.

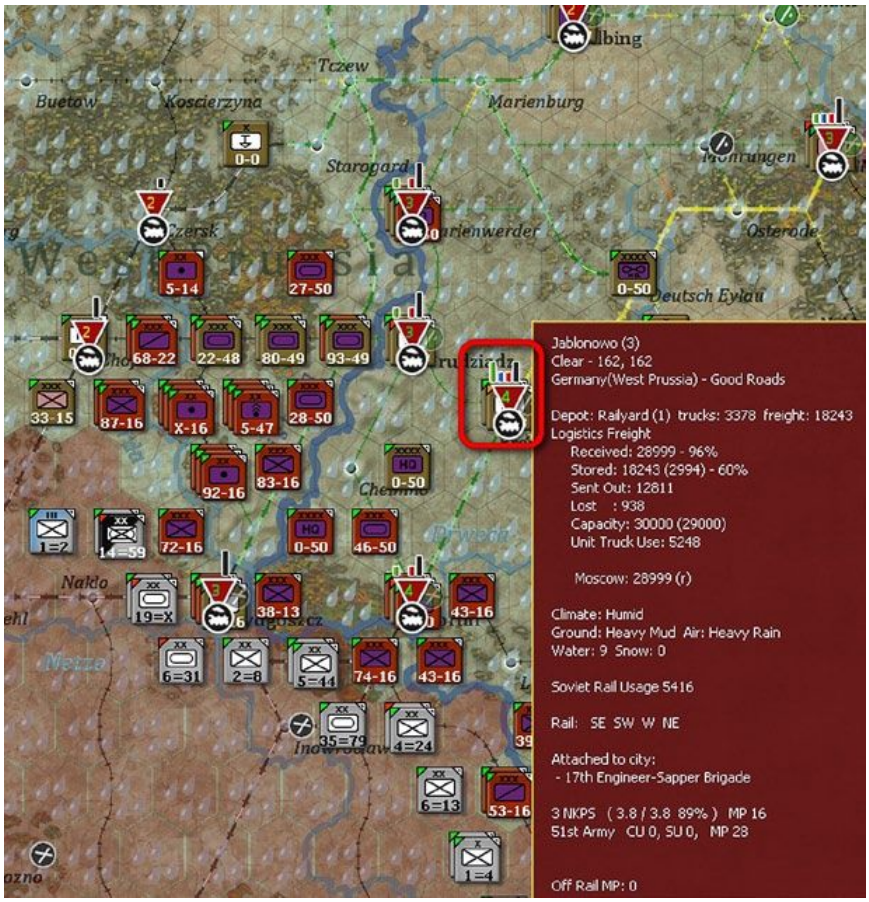
Když bude poškozeno nádraží nebo přístav v hexu, budou sklady fungovat méně efektivně,. Na druhé straně budou fungovat efektivněji, pokud je v jeho hexu velitelství (jiné než typ 4, nejvyšší velitelství nebo jakékoliv letecké velitelství) nebo je po celé kolo v hexu jednotka FBD/NKPS a nevydává žádné body pohybu.

Priorita zásobování skladu: Každý sklad má prioritu od 0 do 4, kterou lze nastavit v okně podrobností města, v rámečku s obecnými informacemi o městem a letišti, v sekci Depot na záložce Location ve velitelské zprávě nebo z mapu kliknutím pravou myší na místo a výběrem typu skladu.



Kromě skladů, nastavených na prioritu 0 platí, že čím vyšší číslo, tím vyšší priorita pro příjem nákladu. Skladům s vyššími prioritami bude před vyčerpáním kapacity nádraží nebo přístavu poskytnuta první šance na přijetí nákladu. Sklady s prioritou 0 nebudou ve fázi logistiky přijímat žádný náklad z jiných skladů, takže toto nastavení by mělo být použito pouze v případě, že hráč chce sklad vyprázdnit.

Mimo to pokud železniční opravárenská jednotka NKPS nebo FBD stráví ve skladu celé kolo (a nepoužívá žádné body pohybu), v další logistické fázi to výrazně zvýší dodávku nákladu do tohoto skladu. Všimněte si, že to může snížit příděly pro blízké sklady, protože to zajistí, že zvolený sklad má zásobovací prioritu.



Vlevo vidíte vliv zřízení skladu tímto způsobem. Formace NKPS v Jablonowo zajišťuje, že je využívána veškerá možná kapacita pro získávání a předávání nákladu (přičemž tato kapacita je posílena přítomností velitelství sovětské armády). Do určité míry se to děje díky zkreslení místní distribuční sítě, aby se tam alokovala nákladní doprava, ale důvodem je mít sklad v blízkosti fronty, který funguje na plný výkon. V ideálním případě by to bylo na místě s větším nádražím (umožňujícím ještě větší kapacitu).

To také ukazuje, že nejlepším využitím formací NKPS/ FBD není vždy aktivní oprava železnič-ních tratí. Jednou ze vhodných strategií je přesunout takové jednotky každé třetí nebo čtvrté kolo, aby mohly opravit další úsek železnice a poté vytvořily ve svém novém umístění nový „super-sklad“.

Když hráč vytvoří nepřístavní sklad, jeho priorita je defaultně nastavena na prioritu 3. Když je sklad automaticky vytvořen v přístavu hned po jeho obsazení, jeho priorita je také defaultně nastavena na 3. Když je vytvořen přístavní nebo dočasný přístavní sklad, je defaultně nastaven na prioritu 4.

25.7.1 Typy skladů



Když jsou zapnuty logistické informace, zobrazují se hexy se sklady s obráceným trojúhelníkem. Uvnitř symbolu skladu se zobrazí priorita skladu (0-4), přičemž 0 je červená, 1 oranžová, 2 žlutá, 3 tmavě zelená, 4 světle zelená. Pod každým typem skladu se také zobrazí symbol.

Hierarchie skladů:

Sklad 4 (symbol hvězdy) - státní zásobovací zdroj (25.2.3). To je trvalý sklad, který nelze zrušit a je zdrojem nákladu, který má být distribuován do jiných skladů.
Sklad 3 (bílý symbol přístavu) – Exportní přístav je přístav, který lze použít jako zdroj nákladu k přepravě námořní dopravou přes mořské hexy do jiného přístavu.
Sklad 2 (modrý symbol přístavu) – Importní přístavní sklad je přístav, který může přijímat nákladní dopravu po vodě.
Sklad 1 (symbol železnice) – nádražní sklad je sklad, které přijímá nákladní dopravu po železnici nebo po silnici pomocí nákladních vozidel.

Na obrázku nahoře jsou přístavy kolem Kobony nastaveny na export (bílý) a Osinovets na import (modrý). Ostatní zobrazené sklady jsou nádraží (označená symbolem vlaku).

Hráčem vytvořené sklady budou buď typu 2, pokud jsou v hexu s přístavem, nebo typu 1 ve všech ostatních hexech.



Hráči mohou podle potřeby pomocí různých nástrojů přepínat přístavy z importu na export (obrázek vlevo).

25.7.2 Vytváření skladů

Hráči mohou za cenu jednoho administrativního bodu (AP) vytvořit sklad ve městě, na letecké základně (v obou případech musejí být na železniční trati) nebo v jakémkoli jiném hexu, který obsahuje pouze železniční trať a mohou vhodné sklady kdykoliv zrušit. Když je na železniční trati nebo přístavním hexu vytvořen sklad bez existujícího nádraží, bude v tomto místě vytvořeno nádraží úrovně 1 se 100 procentním poškozením.

V hexu, který čeká na kontrolu, nelze sklady vytvořit, pokud v něm není existující město nebo letecká základna.



Jako obvykle to lze provést pomocí horní části obrazovky nebo kliknutím pravou myší na hex. Jelikož v hexu není žádný sklad, nahoře se nezobrazí název umístění (jakmile bude sklad vytvořen, bude mít svůj název, například „Depot #3“).

Pokud tento sklad není připojen k železniční síti, nebude funkční, ale jakmile bude připojen k železnici, vznikne na něm nádraží a začne normálně fungovat.

Poznámka: Podle tohoto pravidla můžete postavit sklad dříve, než na toto místo natáhnete železniční trať. Nezapomeňte, že nádraží úrovně 1 nezvyšuje železniční kapacitu.

25.7.3 Automatické vytvoření skladu

Vytvoření skladu můžete automatizovat. Chcete-li to provést, zvolte buď kartu správy AI depa, nebo použijte CTRL+C a vytvoří se až 10 nových skladů (je-li postaveno všech 10, stojí to 5 administrativních bodů) a počítač zruší zbytečné sklady a u stávajících změní prioritu zásobování (se stejnou strategií jako u hráče AI).



Pokud používáte možnost automatického vytváření skladů, budete muset potvrdit, že to chcete udělat a poté vám bude tato možnost znovu připomenuta pokaždé, když stisknete klávesu F12 pro ukončení tahu. Stejný systém při vytváření vlastních skladů používá AI.

Doporučujeme to nedělat dokud nedokončíte všechny opravy železničních hexů, které chcete v tahu udělat.

Jestliže máte méně než 5 administrativních bodů (AP), tento postup nebude fungovat a zobrazí se varovná zpráva.

Když je v hexu s nádražím nepřesunutá formace FBD/NKPS, rutina automatické správy skladu vygeneruje sklad s prioritou 4 (pokud již není k dispozici).

25.7.4 Zrušení skladů

Sklady lze zrušit kdykoliv při letecké nebo pozemní fázi. Zrušené sklady se pokusí odeslat část svého nákladu po železnici do jiných skladů typu 1. Malé množství nákladu bude odebráno, malé množství nákladu bude zničeno (se zničením paliva a zásob ze zásobníku) a část bude převedena na palivo a zásoby na tomto místě.

25.7.5 Obsazení skladů

Když je sklad obsazen nepřítelem, většina nákladu je zničena (což způsobí zničení určitého množství paliva a zásob z hráčova zásobníku), ale určité malé množství nákladu je ukořistěno, což znamená umístění paliva a zásob na toto místo pro hráče, který sklad obsadil. Kromě toho je zničen malý počet vozidel a zbytek je vrácen do zásobníku. Kromě skladů v přístavu jsou obsazené sklady zničeny.

25.7.6 Izolované sklady

Jednotky v izolovaných oblastech (23.14.1) mohou také využívat nákladní dopravu ve skladu. Zásoby v izolovaných hexech ztratí v každém kole ve fázi logistiky 5% nákladu, aby se simulovalo, že část nákladu není materiál, který potřebují jednotky, které z něj čerpají zásoby.

25.7.7 Sklady a přidělení nákladních vozidel

V každém skladu je omezený počet nákladních vozidel. Limit je kapacita depa/10, takže sklad nádraží úrovně 1 má kapacitu 10 000 tun a může mít maximálně 1 000 nákladních aut. Limit se při pozemní fázi zvýší o 50%.

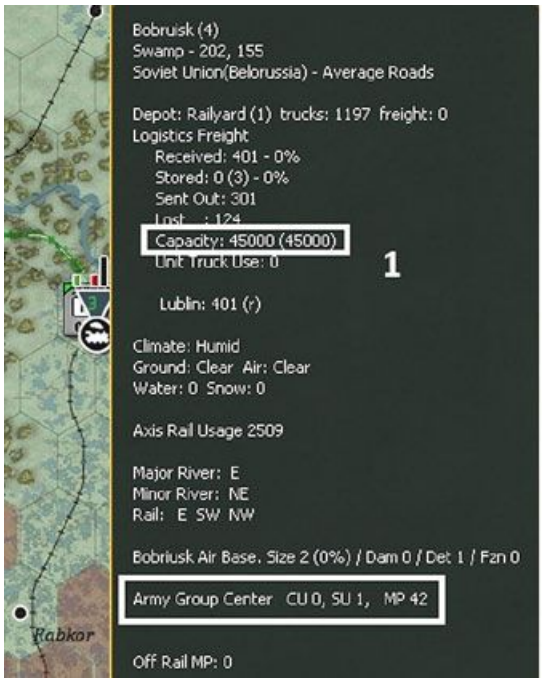
25.7.8 Velitelství a sklady

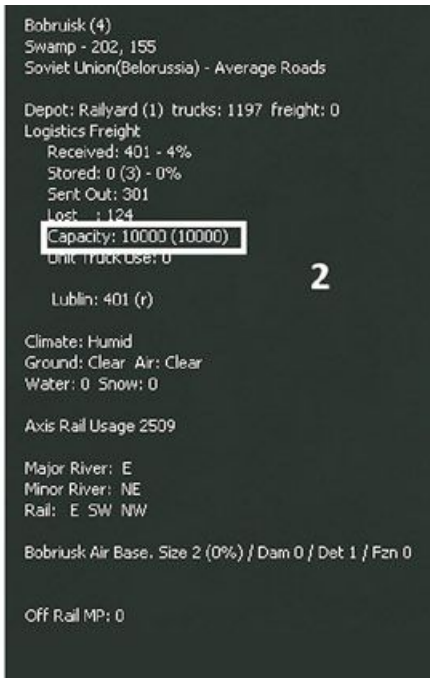
Maximální kapacitu skladu lze dočasně zvýšit, pokud jsou v hexu se skladem naštosována velitelství. Některá velitelství mohou zvýšit maximální kapacitu skladu o stonásobek počtu podpůrných jednotek ve velitelství, nicméně je tu omezení, způsobené typem velitelství. Velitelství typu 2 může zvýšit kapacitu až o 35000, velitelství typu 3 může zvýšit kapacitu až o 20000 a velitelství typu 4 může zvýšit kapacitu až o 5000.

To má vliv také na maximální počet nákladních vozidel ve skladu (což je maximální náklad skladu, dělený 10). Jakmile je v hexu velitelství, změní se maximální kapacity a nové hodnoty se zobrazí při najetí kurzoru.



Všimněte si, že velitelství zlepšují jak kapacitu skladu (schopnost přijímat a odesílat náklad), tak množství nákladu, které lze ve skladu uložit.





Tento obrázek (1) ukazuje kapacitu skladu, když je velitelství skupiny armád Střed přítomno v hexu a (2), když velitelství v hexu není.

Velitelství typu 1 (Stavka a OKH), velitelství železničních opravárenských jednotek a letecká velitelství maximální kapacitu skladu nezvyšují

Bonus za velitelství umístěné ve skladu nemůže nikdy přidat více než 4 násobek kapacity skladu upravený hodnotami poškození nádraží a přístavu. To znamená, že zbrusu nový sklad, vytvořený na místě s nádražím úrovně 0 bude velitelstvím vylepšen jen mírně, dokud nebude nádraží dokončeno a nezačne se opravovat.



Společně jsou tato pravidla velmi důležitá. Pokud můžete, ujistěte se, že každý sklad v blízkosti první linie má na sobě naskládaná velitelství. Rovnoměrné rozmístění jednotek v režimu REFIT ve skladu s velitelstvím (ne nutně tím, kterému jsou podřízeny) zajistí, že obdrží tolik nové pracovní síly a vybavení, kolik lze dodat.

25.7.9 Železniční opravárenské jednotky a sklady

K manuální opravě železničních tratí se obvykle používají německé formace FBD a sovětské NKPS (21.6.1). Pokud jsou však ve skladu a v předchozím kole se nepohybovaly (a nevydaly žádné body pohybu, například na opravu kolejí), pak tento sklad získá ve srovnání s oststními sklady ve stejné zásobovací síti velké množství nákladu navíc. Navíc se sníží náklady na přesun tohoto nákladu.



Stejně jako rozmístění velitelství to dává hráči praktický a účinný nástroj k ovlivňování rozdělování nákladů mezi sklady a čerpání zásob v kritických sektorech. V kombinaci s velitelstvími to může být účinný nástroj pro přepravu velkého množství nákladu do skladu, což v jednom kole potenciálně přinese skladu až 60000 tun nákladů za kolo.

Pokud je nepřesunutá formace FBD/NKPS v hexu s nádražím, automatická rutina správy skladu (25.7.3) vygeneruje skladu prioritu 4.

25.8 Priorita zásobování jednotky

Každé velitelství má prioritu zásobování od 0 do 4, což zase ovlivní prioritu zásobování přímo připojených jednotek. Jednotky s nejvyšší prioritou budou mít šanci získat zásoby a náhrady jako první. Jednotky s nižšími prioritami mohou být nuceny zkusit získat své zásoby ze vzdálenějších skladů, protože ve skladech dochází náklad, a ve většině případů se nebudou snažit naplnit všechny své požadavky.

25.8.1 Zásobovací priorita dodávky a alokace maximálního zásobování

Jednotky připojené k velitelství s prioritou zásobování menší než 4 se nepokusí získat veškeré zásoby, které teoreticky potřebují. Níže uvedená tabulka ukazuje, jak priorita zásobování jednotky omezí rozsah, v jakém se jednotka pokusí o doplnění zásob během konkrétního segmentu zásobování a náhrad.

PRIORITA JEDNOTKY	PROCENT POTŘEBY
4	<90% **(1)**
3	<90%
2	<70%
1	<50%
0	<30% **(2)**

Poznámky:
(1) Pokud se jednotka v předchozím tahu nepohybovala a sousedí s hexem ovládaným nepřítelem, je to 110%.
(2) Pokud je letecká základna nastavena na prioritu 0, neobdrží žádné zásoby ani náhrady.



Pokud potřebné zásoby nejsou v místních skladech, jednotka začne používat vlastní nákladní vozy, aby získala zásoby až do výše uvedených procent. Protože tato chybějící vozidla ovlivňují jak body pohybu (21.1.2), tak bojovou hodnotu (23.8.3), mohou mít vaše jednotky při vysoké prioritě zásobování menší pohyblivost. V praxi bude mít jednotka potřebné zásoby, ale nebude mít potřebnou mobilitu, takže v některých sektorech může být užitečné nastavit priority velitelství na relativně nízkou úroveň.

Kromě toho se jednotlivé jednotky mohou pokusit získat náklad až o 130% potřeb zásob a paliva a 180% svých potřeb munice, pokud jsou splněny následující podmínky:

- příslušnost k velitelství s prioritou zásobování 4
- má 100 bodů bojové přípravy (CPP)
- V kole se nepohybovala
- nesousedí s nepřátelskou jednotkou

25.8.2 Nastavení a změny priority zásobování velitelství (HQ)

Priority jsou zobrazeny a nastaveny v okně Detail jednotky HQ (37.2), pomocí žetonu HQ (6.5.6), prostřednictvím funkce priority zásob na kartě HQ ve velitelské zprávě (35.3) nebo kliknutím na prioritu zásom pro jednotku v okně velitelské zprávy (CR). Když velitelství změní svou prioritu, všechny jednotky, podřízené tomuto velitelství (stejně jako všechny jednotky v řetězci velení tohoto velitelství) si nastaví stejnou prioritu).



Pokud si například velitelství 6. armády změní zásobovací priorito na 4, všechna velitelství, přímo podřízená 6. armádě a všechna velitelství v nižším řetězci velení budou mít nyní nastavenou prioritu zásobování 4.

25.8.3 Vliv bodů bojové přípravy (CPP)

Body bojové přípravy (23.2) také ovlivňují podíl zásob a munice, kterou se jednotka bude moci vlastnit během logistické fáze. Jednotky se 100% CPP, které mají nastavenou prioritu zásobování 4 a nepohybují se, dokážou uložit až 180% nominální munice a 130% nominálních zásob a potřebného paliva. Mimo to počet CPP ovlivňuje šanci na úspěšnou administrativní kontrolu pro opětovné zásobování.

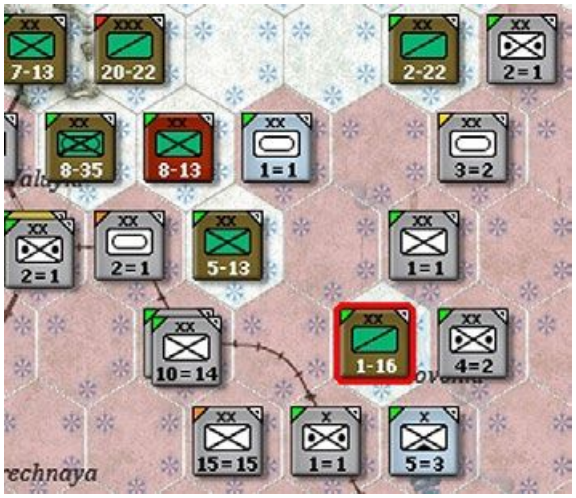
25.8.4 Priorita zásobování letecké základny

Priorita zásobování jednotky letecké základny je stanovena prioritou zásobování leteckých operačních skupin (AOG), které jsou na ní umístěny (pokud jsou tam letadla z více než jedné AOG, použije se ta, která má nejvyšší prioritu). Priorita zásobování letecké základny se tedy může během kola měnit, protože letecké skupiny se fyzicky přesouvají na mapě nebo mění své přiřazení k velitelství. Když je letecká základna prázdná, bude pochopitelně nastavena na nulovou prioritu zásobování.

25.9 Stavy zásobování

V zásobovací části logistické fáze nabývají jednotky fázujícího hráče jeden ze dvou možných stavů zásobování: jsou zásobené nebo Izolované.

25.9.1 Zásobené



Hex je zásobený, jestliže může trasovat cestu k fungujícímu státnímu zdroji zásob (NSS). Může trasovat přes vodu z jednoho přátelského přístavu do druhého, ale nemůže trasovat přes nepřátelsky ovládané hexy. Zásobování lze trasovat přes zóny nepřátelské kontroly (EZOC).

Pokud nelze najít platnou cestu, pak je hex považován za izolovaný, ale jednotka je považována za izolovanou, pouze pokud platí pravidla, uvedená v sekci 25.9.2.

Není-li jednotka zásobená, její žeton v liště jednotky a na mapě bude vždy ohraničen příslušnou barvou. Tyto barvy ohraničení se změní, pokud jednotky během fáze Akce (pohyb) změní svůj stav zásobování a pokud je jednotka izolovaná, bude červené.

Stav zásobení je zobrazen také ve velitelské zprávě.



Zde vidíte všechny izolované sovětské jednotky (včetně výše zobrazené divize kavalerie). Ty lze vybrat pomocí filtru „Isolated“ v dolní části okna a zaškrtnutím „Yes“.

Všimněte si, že jednotka může být podle těchto pravidel zásobená, ale stále postrádá všechny zásoby, které potřebuje pro efektivní pohyb a boj.

25.9.2 Izolované

Jednotka, nesplňující podmínky zásobování, je izolována. K tomu dochází, když zahajuje kolo hráče v izolovaném hexu.

Izolované jednotky mohou přijímat zásoby, palivo a munici pouze prostřednictvím letecké dopravy do dočasných skladů nebo nákladu z izolovaných skladů, přítomných v kapse. Izolované jednotky mohou čerpat

zásoby pomocí metod, které nevyžadují vozidla (25.5.5), nebo pomocí vozidel, která jsou již ve skladu a v jednotkách uvnitř kapsy. Izolované jednotky nemohou přijímat náhrady a nevracejí poškozené pozemní prvky do výrobního zásobníku.

Izolované jednotky s nulovými zásobami utrpí ve fázi logistiky poškození 75% svých prvků. Účinky související s bojem izolovaných jednotek viz sekce 23.14.

Poznámka: Pokud u některé jednotky očekáváte izolaci, budete muset ve skladu hromadit náklad, protože sklad bude moci distribuovat svůj náklad jednotkám v hexu nebo v malé kapse. Sklad byste měli umístit do opevnění, přístavu nebo hexu, který si přejete udržet.



Tlačítko přepínání režimů jednotek na kartě informací o mapě (25.9.1) zvýrazní patřičné žetony, takže izolované jednotky budou zvýrazněny červeně.

Izolovaný hex a jakákoli jednotka v hexu přestanou být izolované, jakmile budou znovu připojeny k fungujícímu státnímu zásobovacímu zdroji (NSS). Po dokončení každé fáze provádění leteckých operací a při každém pohybu neizolované jednotky nebo vyřešení bitvy se u hexů znovu zkontroluje stav zásob. Pokud jedna z těchto akcí znovu spojila hex jakkoliv dlouhou cestou s fungujícím NSS, hex již nebude izolovaný. Když jednotka obsadí neizolovaný hex, je považována za zásobenou. Aktuální stav zásobování každé jednotky je zobrazen v okně jejích podrobností buď jako „In Supply“ nebo „Isolated“.

25.9.3 Izolace a letecké zásobování

Pokud sklady v dané kapse společně přijmou alespoň 500 tun nákladu prostřednictvím leteckého zásobování (shození), spustí to „airhead supply“. Jednotky, které mohou trasovat cestu do těchto skladů, nebudou v příštím kole nepřítele považovány za izolované, ale budou považovány za izolované ve svém vlastním kole.

Poznámka: Shození dostatečného množství zásob ke splnění tohoto prahu umožní odříznutým jednotkám nějakou dobu přežít. Bude jim klesat morálka a utrpí některé účinky izolace, ale pokud nebude jejich morálka příliš nízká, nebudou ochotny vzdát se útočníkovi.

Všimněte si, že to v červnu 1941 neplatí pro sovětskou stranu (11.3.5).

25.9.4 Vliv nízkých úrovní zásob na jednotky

Čím dále bude jednotka od skladu, tím slabší bude zásobování, náhrady a opravy. Hlavním účinkem nízké úrovně zásob je redukce pohybových bodů v důsledku nedostatku zásob (u nemotorizované jednotky) nebo paliva (u motorizované jednotky). Protože jednotkám docházejí zásoby, budou mít tendenci spotřebovávat jich méně. To při fázi logistiky způsobuje větší šanci na poškození a zničení pozemních prvků. Oslabení z fronty je obzvláště vysoké u jednotek, kterým docházejí zásoby.

Nedostatek munice a paliva negativně ovlivní bojovou hodnotu jednotky (CV) (23.8.3). Množství držené munice ovlivňuje jak celkovou bojovou efektivitu především útočících jednotek, tak i počet střel v boji (23.8.1). Nízká úroveň zásob ovlivní schopnost pozemních prvků jednotky zotavit se z únavy.

26. NÁHRADY

Tato část pojednává o tom, jak jednotky získávají náhrady jako specifický aspekt širších logistických procesů.

Klíčové body:
- jak jsou náhrady přidělovány bojovým a podpůrným jednotkám
- režim refit
- využití státní rezervy

Náhradová část segmentu zásobování a náhrad simuluje tok mužů a vybavení z „domácí fronty“ a různých výrobních továren do bojové zóny a předních linií a zpět přes přechodná místa, jako jsou opravny a nemocnice,.

Bojové i nebojové ztráty pozemních jednotek, vyjádřené muži, zbraněmi a AFV, jsou ve skutečnosti založeny na zničených a poškozených pozemních prvcích. Pozemní prvky se skládají z pracovní síly kombinované s AFV, bojovými vozidly nebo zbrojními body, které představují všechny ostatní zbraně.

V segmentu náhrad se dostupná pracovní síla spojí se zařízením v zásobníku a vytvoří kompletní pozemní prvky. Do tohoto procesu jsou zahrnuti muži a vybavení z poškozených pozemních prvků, ale zachází se s nimi poněkud odlišně.

V každém kole je přibližně 25% lidské síly a vybavení z poškozených pozemních prvků vráceno do tranzitních oblastí (kromě pozemních prvků AFV - viz 26.1.4). Časem se přesunou do aktivních zásobníků a v budoucích logistických fázích budou k dispozici jako náhrady. To představuje zraněné jednotky, které jsou před odesláním zpět do jednotek na krátkou dobu ztraceny, vybavení, které musí být opraveno v nedivizních opravárenských zařízeních a které je později posláno zpět do různých jednotek a muže, převedené z jedné jednotky do druhé.

Izolované jednotky nemohou přijímat náhrady. Všimněte si také, že náhrady jsou zasílány ze skladů jako náklad společně se zásobami, municí a palivem na základě priority nastavené velitelství, kterému jsou podřízeny, a podle procenta potřeby (25.8.1).

26.1 Příjem náhrad pozemních prvků

Náhradová část segmentu zásobování a náhrad zahrnuje vrácení poškozených pozemních prvků, vrácení přebytečných podpůrných jednotek, opravy a běžné výměny.

Aby mohly být přijímány náhrady, musí být jednotky zásobené. Prchající jednotky náhrady nedostanou.

Náhrady přicházející do jednotek sníží o malé množství průměrnou zkušenost tohoto typu pozemního prvku. Snížení zkušenosti, způsobené náhradami, je založeno na relativním množství přijatých náhrad.

Čím vyšší je průměrná zkušenost z prvků, tím menší je snížení, které lze očekávat při převzetí náhrad. Úroveň zkušenosti v přestavovaných zničených jednotkách, bude obvykle nižší než u jednotky s vysokou zkušeností, která přijímá stálý proud náhradních pozemních prvků.

26.1.1 Přiřazení ztrát k tranzitu a zásobníku rezerv

Nejprve je 25% všech poškozených pozemních prvků (kromě pozemních prvků AFV, viz 26.1.4) z jednotek vráceno do tranzitního výrobního zásobníku a zásobníku pracovních sil, které budou k dispozici ke vrácení jako náhrady.

Do tranzitního zásobníku však jde jen 60% pracovních sil z poškozených pozemních prvků. Zbývajících 40% je umístěno do skupiny zdravotně postižených. Pokud je to u všech stejné, vracející se pozemní prvky budou s větší pravděpodobností vráceny do svých původních jednotek.

Poškozené vybavení a pracovní síla vrácená do zásobníku při logistické fázi nejsou okamžitě k dispozici jako náhrady. I když jsou ve výrobním okně zobrazeny ve výrobním zásobníku, ve skutečnosti jsou umístěny do zásobníku pro přepravu.

Na začátku každé přátelské logistické fáze se 25% množství v tranzitním zásobníku přesune do dostupného zásobníku. To představuje čas, ztracený léčením lehce zraněných vojáků a opravami poškozené techniky.

Když jsou poškozené pozemní prvky odeslány zpět do zásobníku, náklad, rovnající se jedné polovině nákladní tonáže pozemního prvku, se umístí do blízkého skladu. Prvky, které se vracejí do zásobníku, nemají žádné náklady na dopravu.

26.1.2 Náhrady pozemních prvků a tabulka vybavení (TOE)

Hráč může ručně nastavit maximální procento TOE v intervalu 50% – 100%, do kterého mohou pozemní prvky jednotky přijímat náhrady. Jednotky opevněné zóny (21,2) lze nastavit i pod 50%.

Priorita zásobování jednotky (stanovená velitelstvím, ke které je připojena, viz 25.8.1) ovlivňuje šanci jednotek na náhrady a jejich množství stejným způsobem, jako zásoby, palivo a munici.

Priorita zásobování interaguje s procentem TOE jednotky, takže jednotky s nižší prioritou se nedostanou plné náhrady, i když jsou k dispozici všechny náklady, pracovní síly a vybavení, ale při vysoké prioritě mohou dosáhnout svého nastaveného procenta TOE (a příležitostně ho o několik prvků překročit).

26.1.3 Dostupnost náhrad pozemních prvků

Aby jednotky mohly dostat náhradní pozemní prvky, musejí být prvky v zásobníku, popřípadě musí být v zásobníku pro pozemní prvky, stavěné za zbrojní body, dostatek bodů výzbroje pro stavbu zařízení, spojených s tímto typem pozemního prvku .

Když se do zásobníku vracejí poškozené pozemní prvky a v zásobníku již je vhodné vybavení pro konkrétní pozemní prvek, nepoužijí se žádné další zbrojní body a místo toho se zásobník tohoto typu vybavení zmenší o jeden pro každý prvek, odeslaný jako náhrada. V aktivním zásobníku musí být také dostatek pracovní síly, odpovídající vybavení a stavbě pozemního prvku.

To, že je k dispozici vybavení a pracovní síla pozemního prvku však neznamená, že se prvky dostanou k jednotce, která vyžaduje náhrady. Omezení v zásobovací síti a vliv zákazu mohou tento proces zpomalit nebo zastavit, takže vybavení pozemních prvků a pracovní síla mohou zůstat v zásobníku, i když existují jednotky, které je potřebují jako náhradu. Když je některého pozemního prvku nedostatečné množství a je k dispozici jiné vhodné vybavení (21.2.7), mohou jednotky nahradit určitý typ pozemního prvku ve své tabulce vybavení (TOE) jiným typem.

26.1.4 Omezení náhrad pozemních prvků AFV a ztráty vybavení

Pro výměnu pozemních prvků AFV existuje několik zvláštních pravidel. Procento poškozených pozemních prvků AFV, vrácených do výrobních zásobníků se liší podle počasí takto:

jasno	- 22,5%
lehké bláto	- 20%
těžké bláto	- 10%
slabé sněžení	- 17,5%
sníh	- 15%
husté sněžení	- 10%

Kromě toho existuje šance, že zařízení z pozemního prvku AFV (například tank, ale ne pracovní síla) bude zničeno, než že bude vrázeno do zásobníku. Šance, že dojde ke ztrátě vybavení AFV, se zvyšujese vzdáleností jednotky od železniční tratě.

26.1.5 Nadbytečné podpůrné pozemní prvky jednotky

Počínaje říjnem 1942 mohou jednotky Osy používat připravené podpůrné jednotky k „opravě“ poškozených prvků. Poškozené střelecké a motorizované střelecké čety lze opravit po 10 mužích přímo v

jednotce. V tom případě je polovina mužů v poškozených četách umístěna do zásobníku pro zraněné. Tyto zdravotně postižené muže nahradí dostatek podpůrných jednotek (2 nebo 3). Zbývající přebyteční muži jsou umístěni do zásobníku.

Pokud by například jednotky vyžadovaly opravu 10 mužů, bylo by připraveno 10 poškozených čet, 50 mužů by odešlo do zásobníku pro zdravotně postižené, 3 podpůrné čety by byly z jednotky odstraněny a 10 mužů by bylo umístěno do zásobníku.

26.1.6 Náhradní pancéřové prapory

Hráč Osy získává do státní rezervy několik náhradních pancéřových praporů. Ty lze přiřadit Panzer Division a aktiva složek budou absorbována do hostitelské jednotky. V této fázi bude podpůrná jednotka odstraněna ze hry.

V praxi poskytují hráči Osy nástroj k přidělení náhradních panzerů buď pancéřovým divizím, nebo jako podpůrné jednotky k přidělení jiným formacím jako konvenční podpůrné jednotky.



Vzhledem k problémům zejména v roce 1941 a později v roce 1942 s přenosem náhrad do frontových formací běžným nákladním systémem je jejich použití k obnově oslabených pancéřových formací pravděpodobně nejlepší volbou.

26.2 Náhrady letadel a pilotů

26.2.1 Náhrady letadel

Letecké skupiny mohou při segmentu náhrad získat náhradní letadlo. Aby mohla letecká skupina dostávat náhrady, musí být letecká základna, ke které je letecká skupina připojena, zásobená. Každá letecká skupina, umístěná ve státní rezervě (13.2), je vždy považována za zásobující.

Počet přijatých letadel vychází z množství daného modelu letadla, který je k dispozici ve výrobním zásobníku a potřeb letecké skupiny (AG), která je definována jako rozdíl mezi maximálním povoleným počtem a skutečným počtem připravených a poškozených letadel v letecké skupině. Rezervní letadlo bude přiděleno během fáze náhrad.

Poškozená letadla se nevracejí do výrobního zásobníku a lze je opravit pouze na letecké základně, ke které je připojena jejich letecká skupina (nebo v rezervě, pokud je letecká skupina přenesena mimo mapu). Pokud však letecká skupina změní základnu, budou všechna poškozená letadla odeslána zpět do výrobního zásobníku.

26.2.2 Výměna pilota a posádky letadla

Každý stát dostane v každém kole určité množství vycvičených pilotů, přidaných do jeho pilotní skupiny s úrovní zkušeností, rovnající se současné státní morálce (12.1 a 38.2). Když jsou k jednotkám přiřazena náhradní letadla, odečítají se ze zásobníku pracovních sil pracovní síly, aby se zaplnila místa pilotů a přidružené letecké posádky.

Pokud není k dispozici dostatek těchto pilotů, zbývající volná místa budou zaplněna novými piloty s úrovní zkušeností nastavenou podle sekce 12.3.2.

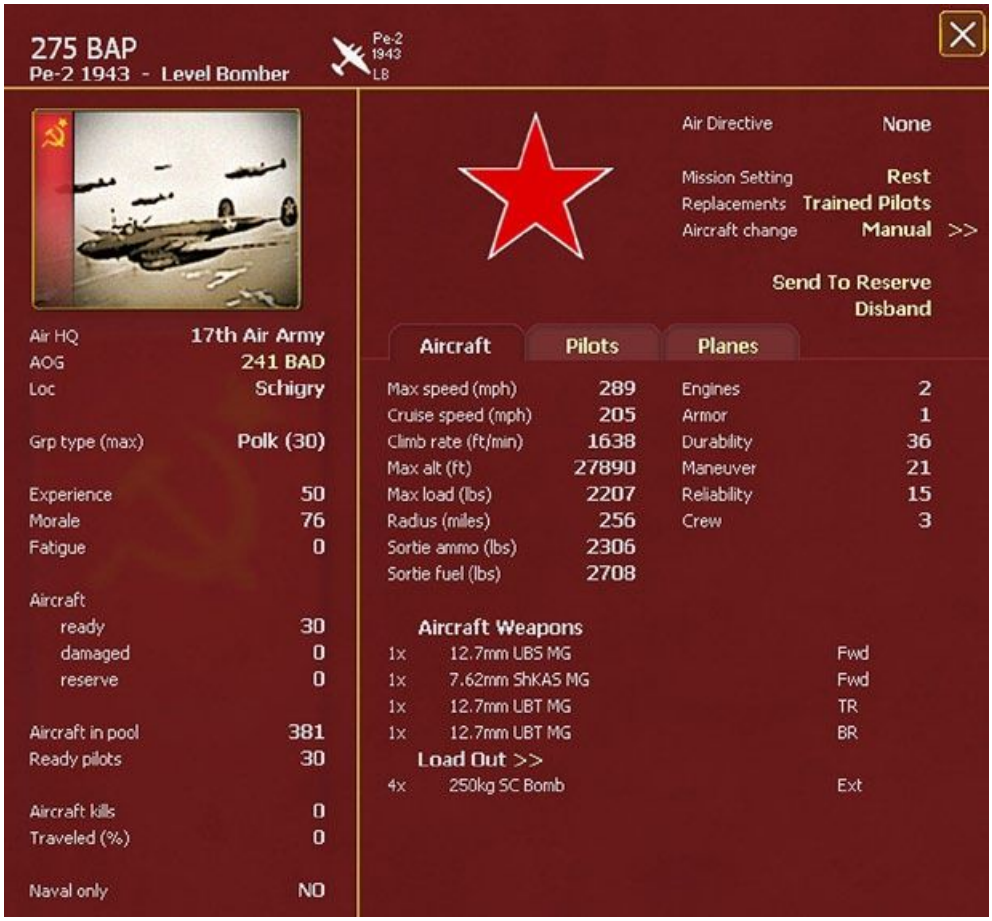
Počet vycvičených pilotů, přijatých v každém kole, je uveden ve velitelské zprávě v okně pilotů na kartě letecké skupiny (35.4.4).

26.2.3 Priorita náhrad letecké skupiny

Hráči mohou pro náhrady letecké skupiny nastavit prioritu, nebo se mohou rozhodnout, že jednotka náhrady nedostane. Možnosti jsou:

Vycvičení piloti (první šance na získání náhradních letadel a pilotů, berou se jen vycvičení piloti z pilotní skupiny),
Priorita (další šance na získání letadel apilotů, berou se i nevycvičení piloti),
Normální (poslední skupin náhrad, berou se nevycvičení piloti)
Omezeno (žádné náhrady).

Tato nastavení lze měnit v okně letecké skupiny velitelské zprávy (CR) hromadně, nebo podle skupiny, případně v okně podrobností o letecké skupině, kde je zobrazeno aktuální nastavení náhrad.



26.3 Režim Refit

26.3.1 Refit na mapě

Použití režimu Refit pomůže zvoleným jednotkám rychleji nahradit ztráty. Jednotky v režimu Refit v jakémkoliv skladu se pokusí naplnit svou tabulku vybavení (TOE) v každém subsegmentu zásobování až na maximální procento, přičemž budou čerpat z jiných skladů i z toho, ve kterém se nacházejí. Jednotky v režimu Refit, umístěné ve stejném hexu jako státní zásobovací zdroj (typ 4), budou mít přístup k prakticky neomezenému nákladu.

Jednotka pro určení získání náhrad stále dodržuje pořadí priorit zásobování, ale jakmile dojde k fázi, která odpovídá prioritě zásobování jednotky, jednotka obdrží náhrady, i když je na vyšší úrovni TOE, než podfáze určuje. Všimněte si, že bonus, který dostávají jednotky ve skladech, platí pouze pro náhrady, nikoliv pro zásobování. Při zásobování budou procházet normálními fázemi na základě priority.

Jednotce v režimu Refit s méně než 81% potřeby, která projde administrativními a podpůrnými kontrolami, bude přiděleno 40% potřebných zásob, namísto pouhých 20%. Na rozdíl od speciálních náhrad to však závisí na limitu priority zásob, viz pravidlo výše. Protože jsou potřeby jednotky neustále aktualizovány a prochází všemi fázemi zásobování a náhrad, v první fázi režimu Refit jednotka ve skladu přijme veškerou pracovní sílu, kterou může získat. To způsobí potřebu doplnění zásob. V následujících fázích se jednotka v Refit pokusí získat ostatní potřebné položky obvyklým způsobem s bonusem za Refit 40% místo standardních 20%.

Jednotka ve skladu tedy může získat veškerou pracovní sílu, kterou potřebuje, a být na 100% TOE, ale nemá dost potřebných zásob. Získání těchto položek může trvat déle, takže vysoká priorita zásobování v této situaci pomůže, stejně jako blízké sklady s množstvím nákladů a velkou kapacitou.

Tlačítkem režimu na liště jednotek nebo na kartě podrobností o jednotce lze přepínat mezi jednotlivými jednotkami a měnit jejich režim. Dá se to provést také z velitelské zprávy (35.2.1).



26.3.2 Refit ve státní rezervě

Platí výše uvedená základní pravidla. Jednotky ve státní rezervě v režimu Refit tedy budou moci ve srovnání s jinými jednotkami získat dodatečné zásoby a náhrady. Jednotky ve státní rezervě budou v praxi považovány za prioritní pro příjem náhradní pracovní síly a vybavení. To také znamená, že velitelství a podpůrné jednotky ve státní rezervě, které potřebují získat nové prvky, by měly být nastaveny na režim Refit.

Jednotky ve státní rezervě tedy mohou získat tolik náhradních prvků, že na mapové jednotky jich zbývá jen málo, pokud vůbec nějaké.

Aby tomu hráč zabránil, může nastavit stav všech jednotek ve státní rezervě na READY a tím zpomalit tok pracovních sil a vybavení do těchto jednotek. Kromě toho lze maximální abulku vybavení (TOE) upravit pod 100%, aby bylo zajištěno, že jednotky ve státní rezervě nevyčerpají všechny dostupné zdroje.

27. POSILY A STAŽENÍ

Tato kapitola stanoví pravidla pro příjem čerstvých jednotek (posil) a plánované stahování jednotek pomocí historického vzoru přesunů do různých boxů bojišť.

Klíčové body:

- jak do hry vstupují posily, nové jednotky a přestavěné jednotky
- převod jednotek mezi boxy bojišť
- stažení jednotek

27.1 Přijímání posil a vytváření nových jednotek

Obě strany obdrží během hry jako posily úplné nové jednotky, které jsou uvedeny v okně posily (36.7). Toto okno lze různými způsoby filtrovat, aby bylo možné lépe identifikovat klíčová data (například stažení z hlavní herní mapy).

Zničené jednotky Osy a Sovětů jsou obvykle převedeny do příslušné státní rezervy a lze je podle potřeby přestavět. Pokud jsou poté převedeny do jiného boxu bojiště nebo na mapu, bude to zaznamenáno do tabulky posil a stažení.

2387 Unit Reinforcements & Transfers — 9,172,279 — 44,906 — 6,343

Pages 1 2 3

Unit Name	Turn	Type	Men	Gun	Afv	Transfer	From	To	Hex
Turn 2 29-Jun-1941									
132nd Infantry Division	2	Inf	16957	197	0	Reinforcement	-	MAP	(172,187)
96th Infantry Division	2	Inf	16720	186	0	Transfer	Western Europe	MAP	
46th Infantry Division	2	Inf	16951	195	0	Reinforcement	-	MAP	(199,200)
15th Infantry Division	2	Inf	16976	200	0	Reinforcement	-	MAP	(163,171)
93rd Infantry Division	2	Inf	16720	186	0	Transfer	Western Europe	MAP	
98th Infantry Division	2	Inf	16720	186	0	Transfer	Western Europe	MAP	
94th Infantry Division	2	Inf	16762	186	0	Reinforcement	-	MAP	(168,187)
112th Infantry Division	2	Inf	16555	203	0	Reinforcement	-	MAP	(172,170)
Turn 3 6-Jul-1941									
95th Infantry Division	3	Inf	16720	186	0	Reinforcement	-	MAP	(178,176)
4th Mot. Machine Gun Battalion	3	MG	907	12	0	Transfer	Norway	Finland	
260th Infantry Division	3	Inf	16941	201	0	Transfer	Western Europe	MAP	
294th Infantry Division	3	Inf	16714	186	0	Reinforcement	-	MAP	(165,174)
60th Motorized Division	3	Mot	14295	161	0	Reinforcement	-	MAP	(186,186)
3/608th SP Army Light Flak Company	3	AA	176	0	10	Reinforcement	-	MAP	

27.1.1 Umístění posil

Posily se objeví tak, jak je uvedeno v okně informací o posilách a stažení (36.7). Existují tři způsoby, jak na mapu umístit posily pro bojové jednotky, víceúčelové jednotky a velitelství.

Pokud návrháři scénářů nastavili přenos jednotek (například na mapu), pak obvykle budou mít také svůj vstupní hex.



Pokud je převod na mapu dobrovolný, například ze státní rezervy, je cílovým hexem buď příslušné hlavní město státu, nebo je indikován nastavením „Reserve TB Arrival Hex“ (13.2.1). Toto nastavení lze v průběhu kola libovolně resetovat tak, aby se různé jednotky objevily na různých místech.

Všimněte si, že německé jednotky se musejí objevit v německých hranicích roku 1941 (včetně Německem okupovaného Polska) a sovětské jednotky se musejí objevit v sovětských hranicích roku 1941. V tomto ohledu platí štosovací limity, takže pokud budou v jednom hexu více než 3 jednotky, přebytek se obvykle umístí podél železniční trati vedoucí zpět na západ (Osa) nebo na východ (Sověti). Všechny příslušné podmínky najdete v sekci 13.2.1.



Vracející se formace spojenců Osy se objeví v aktuálnímu vstupním hexu německé rezervy (nebo co nejblíže). Nově přijaté posily na mapě lze identifikovat po přepnutí tlačítka režimů zobrazení jednotek (klávesová zkratka Shift-r). Jsou zeleně ohraničené.

Nedávno přijaté jednotky lze nalézt také pomocí filtru „Arrived“ ve velitelské zprávě.

Jednotky přicházející na herní mapu z jiných boxů bojišť se objeví blízko pomyslné hranice s tímto boxem. Jednotky Osy, přijíždějící z Itálie nebo Balkánu, se tedy objeví poblíž jihovýchodního okraje hratelné oblasti, sovětské jednotky přijíždějící ze zakavkazského boxu v Baku a podobně.

Unit Name	Size	Type	OB	HHQ	ThBox
XXXX Motorized Corps	XXX	Crps	HQ Motorized Corps	OKH	MAP
2nd Panzer Division	XX	Arm	41 Standard Panzer Division	OKH	MAP
5th Panzer Division	XX	Arm	41 Standard Panzer Division	OKH	MAP
Afrika Panzer Army	XXXX	Army	HQ Panzer Army	-	NA
1st RFSS Motorized Brigade	X	Mot	41 1st RFSS SS Motorized Bri	-	SG
2nd RFSS Motorized Brigade	X	Mot	41 2nd RFSS SS Motorized Br	-	SG
II/2nd Lehr Gun Battalion	II	Art	41 K39 Gun Battalion	-	AR
8th Fin. Coastal Brigade	X	Inf	41 Fin. Coastal Brigade	-	FI
720th Marine Flak Battalion	II	AA	41 Marine Flak Battalion	-	BA
666th Pioneer Battalion	II	Eng	41 Pioneer Battalion	-	AR

Arrived
No (2386)
Yes (10)

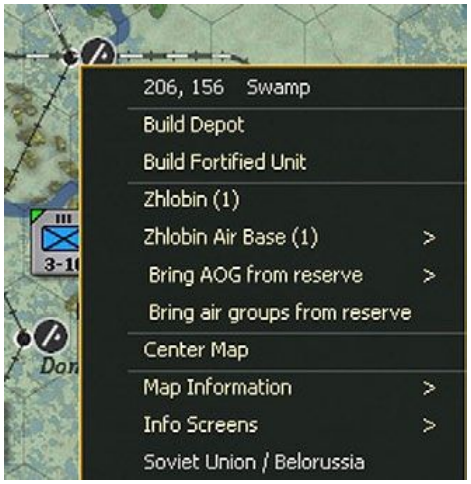
27.1.2 Přidělení nákladních vozidel posilám

V kampaních (jen v kampaních) budou posily posily používat vozidla ze zásobníku vozidel. Pokud v zásobníku není dostatek kamionů, přijedou s tolika vozidly, kolik jich bylo k dispozici a bude nutné je posílit pomocí běžných pravidel.



Proto může být užitečné určit novým jednotkám, vyžadujícím hodně nákladních vozidel, aby se objevily ve státním zásobovacím zdroji (NSS). Pokud se objeví v příliš velké vzdálenosti, nemusejí být schopny získat dostatek nákladních vozidel a mít plnou mobilitu.

27.1.3 Vytváření jednotek opevněných zón



Opevněné zóny (20.5.1) může každý hráč vytvořit pomocí kliknutí pravé myši na mapu.

Nebo ze záložek v horní části obrazovky (když byl vybrán hex).



Opevněné zóny lze umístit do libovolného přátelsky kontrolovaného hexu, s jednou výjimkou. Hráči nemohou stavět opevněné zóny v hexech vedle nepřátelské bojové jednotky, pokud onen hex není obsazen také přátelskou bojovou jednotkou. Opevněné zóny se zpočátku objevují bez pozemních prvků nebo zásob a k aktivaci budou muset obdržet náhrady a zásoby.

27.2 Výroba nových jednotek

Nové bojové a podpůrné jednotky může postavit jen sovětský hráč. V tomto ohledu je důležité rozlišovat mezi jednotkami, které byly zničeny a vracejí se do hry, pevnými posilami a zcela novou jednotkou.

27.2.1 Zničené sovětské jednotky, které se vracejí do hry

Každá sovětská střelecká nebo mechanizovaná divize, zničená před listopadem 1941 se vrátí po 4+náhodné (23) kolech jako střelecká divize.

Zničené sovětské tankové divize se vrátí po 11 kolech jako tanková brigáda. Vracející se sovětské jednotky budou umístěny do státní rezervy a pokud si to hráč přeje,. mohou být nasazeny na mapu.

Všechny tyto jednotky budou muset přijmout významné posily a pozemní prvky, teprve pak budou připraveny k boji.

V závislosti na tom, jak byly zničeny (vzdaly se v kapse nebo byly rozprášeny v boji), si mohou ponechat několik svých původních prvků, jako sovětská střelecká divize níže.



Přestavěná jednotka bude mít morálku nastavenou na 30+ (státní morálka/4)+ náhodná (státní morálka/4).

Nikdy nebude nižší než 30 nebo vyšší než 70. Počáteční zkušenost pozemních prvků v jednotce bude nastavena na 15+ (morálka/2). Tato počáteční zkušenost ovlivní první dávku náhrad, které jednotka obdrží.

27.2.2 Přestavba bojových jednotek Osy

Zničené bojové jednotky Osy budou obvykle po určitém počtu kol umístěny do příslušné státní rezervy. Tyto jednotky se objeví ve státní rezervě s maximální tabulkou vybavení (TOE) 0. Hráč Osy pak může tuto hodnotu změnit, bude-li chtít použít zdroje na opravu této jednotky.

Rekonstrukce jednotek bude mít morálku nastavenou na 30+ (státní morálka/4)+ náhodná (státní morálka/4). Nikdy nebude nižší než 30 nebo vyšší než 70. Počáteční zkušenost pozemních prvků v jednotce bude nastavena na 15+ (morálka/2). Tato počáteční zkušenost ovlivní první dávku náhrad, které jednotka obdrží.

Zničeným jednotkám Osy, které lze přestavět, sbudou umístěny do státní rezervy se zpožděním, vypplývajícím z jejich velikosti takto:

divize (včetně všech rozdělených pluků) - 9 kol
brigáda - 5 kol
pluk - 3 kola
prapor nebo menší - 1 kolo

Německé pěší divize, zničené 1. srpna 1944 nebo později se vrátí do rezervy jako VolksGrenadier Division. Ve scénářích mimo kampaň se zničené jednotky po přestavbě do hry nevrátí.

27.2.3 Posily

Některé posily dorazí na mapu nebo do boxu bojiště jako plně vybavené jednotky. Ostatní se objeví jako velmi slabé formace a jak je popsáno v sekci 27.2.1, budou muset počkat na přijetí posil a nových pozemních prvků.

27.2.4 Výroba nových jednotek



Nové jednotky může stavět pouze sovětský hráč. Chcete-li vstoupit na obrazovku a postavit jednotky, klikněte na jakýkoli Sověty ovládaný hex, stiskněte Shift+B nebo vyberte tlačítko v horní části obrazovky.

Zobrazí se vyskakovací okno (obrázek vlevo).

Seznam jednotek, které lze postavit, cena za jednotku a celkový počet, které lze stavět ve stejnou dobu, se bude ve hře lišit.

Na levé straně jsou názvy typů jednotek, jejich cena v administrativních bodech (9.2), počet, který již ve hře existuje (na všech místech) a výrobní limit.

Všimněte si, že některé jednotky nevyžadují administrativní náklady, ale přesto budou potřebovat pracovní sílu a další zdroje, aby byly účinné v boji.

Všimněte si také, že některé typy jednotek mají stejné náklady a výrobní limit s podobnými typy. Různé typy podpůrných jednotek (SU), třeba sovětského dělostřeleckého pluku, mají tedy společný limit, ale hráč se může rozhodnout, který typ postaví.

Na pravé straně je název, který bude přidělen nové jednotce. Pod nm je aktuální tabulka vybavení (TOE) daného typu jednotky (21.2.5) a počet každého pozemního prvku, který je aktuálně ve výrobním zásobníku. Zobrazí se všechny prvky konkrétního typu a všechny možné náhražky, které by herní engine mohl použít. Níže je opět kompletní seznam všech stávajících jednotek, které sdílejí stejný typ TOE.

V horní části obrazovky se hráč může rozhodnout stavět mezi 1 a 10 jednotek vybraného typu změnou indikátoru „Build 1x“.

Po počtu stavěných se zobrazí celkový počet mužů, zbraní a obrněných vozidel v nové jednotce (jednotkách), jako kdyby jednotka byla na 100% TOE.

Nové jednotky jsou nejprve zařazeny do státní rezervy. Hráč pak může provádět úpravy, jako je snížení % TOE nebo nastavení režimu na Ready, ale ne znovu na Refit.



Použití těchto nástrojů umožňuje sovětskému hráči řídit proces stavby, jímž se nové jednotky (ať už vracející se, posilové nebo nově postavené) staví v plné efektivitě. Pokud jsou všechny jednotky ve státní rezervě ponechány v režimu REFIT (zejména v roce 1941 a na začátku roku 1942), pak se všechny budou stavět na plnou TOE velmi pomalu. Umístění malého počtu na REFIT zajistí, že zdroje budou přiděleny těmto jednotkám a budou připraveny k boji mnohem rychleji.

27.2.5 Výroba sovětských leteckých jednotek

Výroba nových sovětských leteckých jednotek je automatizovaná. Do roku 1943 bude ve státní rezervě vytvořeno jen několik nových sovětských leteckých jednotek. Po tomto datu budou vytvořeny jednotky, které budou používat vhodné skupiny letadel, včetně těch, které právě vstoupily do výroby.

Tyto nové jednotky lze v rezervě ponechat. Postupně se budou cvičit, rušit nebo vyměňovat zastaralá letadla, podle preferencí sovětského hráče.

27.3 Vliv spojeneckých a sovětských zisků v Německu

Pokud sovětský hráč ovládá Essen, Frankfurt, Berlín, Vídeň nebo Prahu (ať už přímou sovětskou kontrolou na mapě nebo v příslušných regionech, obsazených západními spojenci), platí následující pravidla:

- německé jednotky, které jsou zničeny, se nevrátí do hry
- všechny zmrazené německé jednotky se v další fázi německé logistiky rozmrazí.

Všechny německé jednotky, které budou převedeny do jiného boxu bojiště, budou i nadále postupovat podle stanoveného plánu.

27.4 Stažení jednotky

27.4.1 Normální pravidla

Pokud není použita možnost použít rozšířeného ovládání boxů bojišť (13.3.4), stažení jednotek se bude řídit těmito pravidly:

Některé jednotky budou staženy ze hry, jak je uvedeno v okně Posily a stažení (36.7). Jednotka se přepne do režimu stažení 4 - 6 kol před datem, uvedeným v okně Posily a stžení. Jednotka bude stažena z mapy při logistické fázi uvedeného kola. Když je jednotka na mapě stažena z mapy, všechny k ní připojené podpůrné jednotky zůstanou ve hře a budou automaticky přesunuty do vyššího velitelství stahující se jednotky.

Jednotky, které mají být staženy, nelze rozpustit ani sloučit. Jednotky ve statickém režimu s plánovaným stažením se automaticky znovu aktivují ve stejné logistické fázi, ve které jsou staženy a vynakládají administrativní body jako u normální reaktivace. Tato reaktivace může způsobit, že počet dostupných administrativních bodů klesne na nulu, ale nikdy neklesne pod nulu.

Jednotky, u nichž je naplánováno stažení, budou v den jejich stažení odstraněny okamžitě, bez ohledu na jejich aktuální tabulku vybavení (TOE). To může vést k nedostatku v cílovém bojišti, protože mohou být slabší, než je nutné k udržení vhodného zapojení v tomto boxu bojiště. Zahrnuje to i jednotky, které byly zničeny před datem jejich stažení a nikdy nebyly obnoveny ve státní rezervě.

27.4.2 Rozšířené ovládání

Pokud se hráči rozhodnou mít nad touto procedurou plnou kontrolu, pak lze plánovaná stažení a převody v případě potřeby zrušit.

27.5 Převody sovětských jednotek

V průběhu hry budou některé sovětské jednotky převedeny na nový TOE nebo typ jednotky. To je někdy spojeno se zničením nebo vyčerpáním jednotky v boji.

27.5.1 Tankové a mechanizované divize

Každá rozprášená, zničená nebo vyčerpaná sovětská tanková divize se převede na tankovou brigádu a vrátí se o 11 kol později do státní rezervy. Pokud tanková divize prchne a později se shromáždí, existuje 20% šance, že bude převedena na tankovou brigádu. Všechny přeživší sovětské tankové divize budou v březnu 1942 převedeny na tankové brigády.

Sovětské mechanizované divize, rozprášené nebo zničené do listopadu 1941, se vrátí jako sovětské střelecké divize. Všechny přeživší mechanizované divize budou do března 1942 převedeny na střelecké divize.

27.5.2 Jednotky milice

Některé sovětské jednotky jsou zformovány jako jednotky domobrany (DNO). Do konce ledna 1942 budou všechny převedeny na běžné střelecké divize s obvyklou tabulkou vybavení (TOE).

Ve velitelské zprávě je lze identifikovat, protože mají jinou strukturu bojové sestavy (OB) než standardní střelecké divize:

Unit Name	Size	Type	OB	HHQ	ThBox
44th Naval Infantry Battalio	II	Inf	41 Naval Infantry Battalion	4th Shock Army	MAP
91st Naval Infantry Battalion	II	Inf	41 Naval Infantry Battalion	4th Shock Army	MAP
45th Naval Infantry Battalio	II	Inf	41 Naval Infantry Battalion	20th NKVD Rifle Divisio	MAP
31st Naval Infantry Battalion	II	Inf	41 Naval Infantry Battalion	151st Rifle Division	MAP
42nd Naval Infantry Battalio	II	Inf	41 Naval Infantry Battalion	4th Shock Army	MAP
47th Naval Infantry Battalio	II	Inf	41 Naval Infantry Battalion	383rd Rifle Division	MAP
5th Workers Moscow Militia R	XX	Inf	41 Moscow Militia Rifle Divisio	31st Army	MAP
18th Moscow Militia Rifle Divi	XX	Inf	41 Moscow Militia Rifle Divisio	39th Army	MAP
13th Moscow Militia Rifle Divi	XX	Inf	41 Moscow Militia Rifle Divisio	32nd Army	MAP
9th Moscow Militia Rifle Divisi	XX	Inf	41 Moscow Militia Rifle Divisio	54th Army	MAP
5th Moscow Militia Rifle Divisi	XX	Inf	41 Moscow Militia Rifle Divisio	55th Army	MAP
8th Moscow Militia Rifle Divisi	XX	Inf	41 Moscow Militia Rifle Divisio	34th Army	MAP
1st Leningrad Militia Rifle Divi	XX	Inf	41 Militia Rifle Division	Luga OpGr Army	MAP
290th Rifle Division	XX	Inf	41c Rifle Division	22nd Army	MAP
120th Rifle Division	XX	Inf	41c Rifle Division	10th Army	MAP
304th Rifle Division	XX	Inf	41c Rifle Division	Volkhov Front	MAP
390th Rifle Division	XX	Inf	41c Rifle Division	50th Army	MAP

27.5.3 Plánovaná přejmenování nebo reorganizace

Některé sovětské jednotky jsou nastaveny k určitému datu na přejmenování. K tomu dojde buď podle plánu, nebo dříve, pokud je jednotka zničena. Pokud je jednotka zničena, vrátí se podle sekce 27.2.1.

Všimněte si, že sovětské jednotky s pozdějšími daty stažení mají omezení při použití k budování sborů nebo divizí.

27.5.4 Převod střeleckých brigád na divize

Po dubnu 1942 lze spojením dvou pravidelných sovětských střeleckých brigád (ne námořní pěchoty) vytvořit novou divizi. Brigády s pozdějším datem stažení obvykle nelze takto kombinovat (pokud hráči nepoužívají rozšířené ovládání boxu bojiště). Od března 1942 lze spojením tří sovětských výsadkových brigád vytvořit gardovou střeleckou divizi.

27.5.5 Vytvoření bojového sboru

Sovětský hráč může začít vytvářet pěchotní a kavaleristický sbor od prosince 1941, tankový sbor od dubna 1942 a mechanizovaný sbor od září 1942. Maximální počet jednotlivých typů se bude v průběhu hry lišit.

Existují dva základní způsoby, jak toho dosáhnout. U pěchotních a kavaleristických sborů platí, že pokud jsou prvky na mapě ve stejném hexu, použijte tlačítko build a nová jednotka bude vytvořena v tomto hexu. Alternativně tlačítko umožní postavit sbor pomocí stávajících jednotek ve státní rezervě, nebo se vytvoří nové divize či brigády jako základ pro sbor. V tomto případě bude mít nový sbor nízkou morálku a zkušenost, protože je založen na čerstvě založených formacích.



V prosinci 1941 lze vytvořit pouze 2 pěchotní sbory, které musí splňovat kritéria pro gardový status (navíc v této fázi může sovětský hráč vytvořit až 8 sborů kavalerie). Od června 1942 může začít stavět jakýkoliv typ pěchotního sboru až do limitu v nabídce stavby. Sovětský sbor bude vytvořen s gardovým statutem, pokud alespoň 2 z komponentních prvků měly předem gardový status.

Náklady a celkový počet každého typu se budou v průběhu hry podstatně lišit. Aktuální limit a náklady lze zkontrolovat v okně sovětské jednotky (27.2.4).

Všimněte si, že pokud bude divize nebo brigáda během hry stažena do jiného boxu bojiště, nelze ji použít k vybudování sboru. Dlouhodobá stažení jsou uvedena ve velitelskézprávě, nebo na žetonech jednotek takto (obrázek vlevo):

Podmínky vytvoření různých typů sboru jsou shrnuty níže.

Typ: střelecký
Pravidla: 3 střelecké divize ve stejném hexu nebo použijte obrazovku „Build new unit“ (37.5) a můžete použít divize v rezervě. K tomuto účelu lze také použít horské divize, milice a motorizované střelecké divize, ale jen když jsou ve státní rezervě. Pokud ano, změní svou současnou TOE na střeleckou divizi příslušného typu.

Typ: kavaleristický
Pravidla: 3 kavaleristické divize ve stejném hexu, nebo použijte obrazovku „Build new unit“ (37.5) a můžete použít divize v rezervě

Typ: tankový
Pravidla: 2 tankové a 1 motorizovaná brigáda buď ve státní rezervě, nebo přímo připojené ke Stavce. Lze postavit pouze pomocí obrazovky „Build new unit“ (37.5).

Typ: mechanizovaný
Pravidla: 3 motorizované nebo mechanizované brigády pomocí obrazovky „Build new unit“ (37.5) a mohou používat brigády v rezervě nebo přímo připojené ke Stavce. Jakmile jsou k dispozici mechanizované brigády, lze mechanizovaný sbor postavit pouze s 3 mechanizovanými brigádami nebo 2 mechanizovanými a 1 motorizovanou brigádou.

Vždy, když stavíte jednotky v rezervě, bude každý chybějící prvek bude nahrazen čerstvě vytvořenou formací. To zvýší cenu vytvoření sboru a sníží jeho počáteční zkušenosti.

27.5.6 Vytvoření gardových jednotek

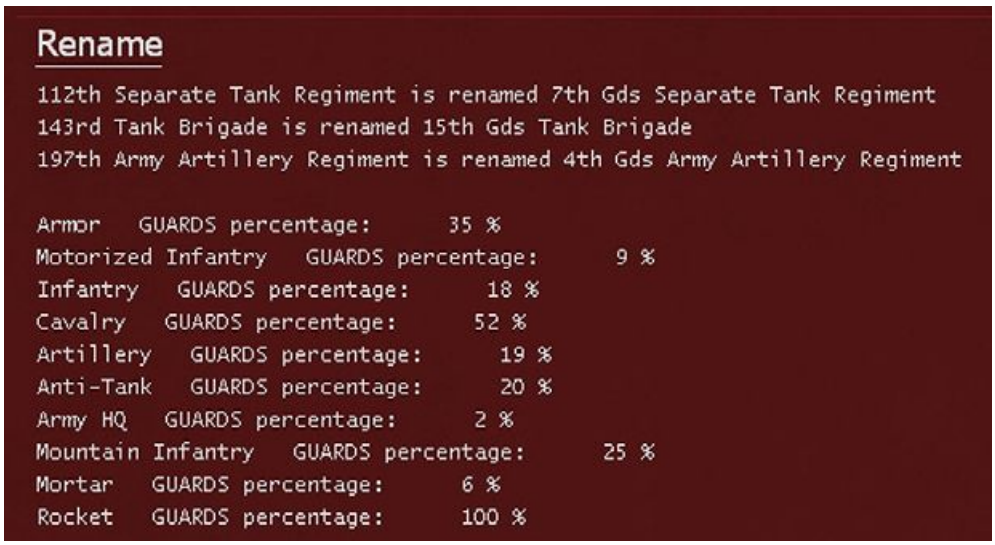
Sovětské gardové armády se vytvářejí podle historického časového plánu. Bojové jednotky se mohou stát gardovými, pokud vyhrály dostatečný počet bitev, s výjimkou tankových a mechanizovaných divizí, začínajících v roce 1941. Tento proces začne od 18. kola. Počet jednotek kavalérie nebo leteckých bojových jednotek, které se mohou stát gardovými, není omezen. Těžkým tankovým a raketovým jednotkám se při gardový status uděluje automaticky při jejich vytvoření. Gardový status může získat až 35% motorizovaných jednotek.

U nemotorizovaných jednotek se přibližný procentní limit liší podle roku následujícím takto:

1941 - 5%;
leden - červen 1942 -10%;
červenec - prosinec 1942 - 25%;
1943 - 25%;
1944 a 1945 - 30%.

Velikost jednotky ovlivňuje procenta, přičemž větší jednotky zabírají více možného přídělu než menší. Tankový prapor, který se stane gardovou formací, tedy potřebuje o 35% menší limit, než tankový sbor.

Aktuální výpis gardových formací najdete v protokolu událostí:



Zobrazí se v něm také seznam všech formací, přejmenovaných v daném kole.

28. VÝROBA

Tato kapitola popisuje, jak ve WiTE2 funguje výrobní systém a pravidla pro poškození, opravy a přemístění továrny.

Klíčové body:

- prvky výrobního systému
- jak jsou vyráběny prvky a spojována pracovní síla s vybavením
- jak fungují různé typy továren
- poškození, obsazení, přemístění a oprava továrny

28.1 Přehled

Výrobní systém ve ve WiTE2 simuluje generování válečného materiálu, pracovní síly, paliva a zásob, které proudí do zásobovací sítě každé strany jako náhrady a zásoby válečných linií. Celá výroba je založena na různých továrnách, nacházejících se ve městech. Zdroje, těžký průmysl, ropa a továrny na palivo vyrábějí základní materiály, používané pro chod výrobního systému a zásobování armád.

Ve hře jsou dva typy výroby vybavení: historická výroba letadel, AFV, bojových a generických vozidel, založená na pevném množství v každém kole a výroba založená na poptávce po pozemních prvcích jiných než vozidel na základě rozdílu mezi nevozidlové taulce vybavení (TOE) jednotky a její skutečne síle.

TOE však může čelit omezení celkové produkce (28.1.4), kdy výroba neuspokojuje plnou poptávku. Každé letadlo, AFV a pojmenované bojové vozidlo má výrobní limit, který omezuje maximální počet rámů nebo podvozků, které lze v každém kole převést na prvky.

Potřebná pracovní síla je generována v továrnách na pracovní sílu, které představují dostupnost mužů, schopných služby v ozbrojených silách. Továrny mohou být poškozeny a opraveny.

I když přístavy a nádraží nejsou přímo součástí výrobního systému, jsou považovány za továrny, které generují určité množství přepravní kapacity (25.4.1 a 25.6.1).

Jakmile jsou zásoby, palivo, ropa a zdroje vyrobeny, jsou transportovány přes zásobovací síť do městských hexů, kde jsou skladovány a kde je podle potřeby mohou čerpat továrny, umístěné v těchto konkrétních hexech.

Dvě níže uvedená okna ukazují aktuální německou výrobu na T7 kampaně 1941. V horní části zásobníky zobrazují všechny možné komponenty, druhý obrázek ukazuje pouze část, která je „aktivní“ - jinými slovy, kterou by bylo možné v tomto tahu použít ve výrobě.

PRODUCTION		CAPACITY	DAMAGED	POOL	BUILT
____ MANPOWER ____					
GE	Germany	1628	-	260,294	9,924
FI	Finland	76	-	760	4,560
IT	Italy	898	-	12,075	26,940
RU	Rumania	278	-	39,039	16,680
HU	Hungary	237	-	41,280	14,220
SL	Slovakia	57	-	14,369	1,710
AG	Axis Generic	-	-	84,311	84,311
____ SPECIAL ____					
-	Armaments Production	218	0	1,919K	666K
-	Fuel Production	500	0	3,379K	486K
-	Heavy Industry	1389	0	3,688K	790K
-	Manpower	6509	104	452K	159K
-	Oil Production	200	3	0	954K
-	Port	445	4	-	-
-	Railyard	1426	5	-	-
-	Resource Production	1045	15	6,700K	12,285K
-	Synthetic Fuel Production	111	0	-	330K
-	Vehicle Repair	A	-	37,978	6,601
-	Vehicle	536	0	6,953	30,657
____ AIR ____					
GE	Bf 109F-4	af:37	-	69	185
GE	Bf 110E-2	af:6	-	45	21
GE	Ju 88C-2	af:1	-	5	6
GE	Ju 87D-1	af:12	-	12	12
GE	Do 217E-2	af:7	-	28	26
GE	He 111H-6	af:23	-	54	117
GE	Ju 88A	af:41	-	118	225
GE	Fw 189A	af:5	-	5	25
GE	Ju 88D-1	af:13	-	29	78
GE	Bf 110E-3	af:6	-	16	12
GE	Ju 52/3m	af:17	-	1	32

Ostatní vyrobené položky jsou uloženy ve virtuálních zásobnících až do chvíle, kdy jsou čerpány ke stavbě letadel, pozemních prvků a nákladních vozidel.

Každý zásobník má část aktivní (disponibilní položky) a na cestě (aktuálně nedostupné položky) (36.3.1).

Vojenské a nákladní lodě jako takové se nevyrá-

PRODUCTION		CAPACITY	DAMAGED	POOL(A)	BUILT
____ MANPOWER ____				ACTIVE	
GE	Germany	1628	-	211,859	9,924
FI	Finland	76	-	760	4,560
IT	Italy	898	-	12,075	26,940
RU	Rumania	278	-	36,300	16,680
HU	Hungary	237	-	38,726	14,220
SL	Slovakia	57	-	13,836	1,710
AG	Axis Generic	-	-	84,311	84,311
____ SPECIAL ____				ACTIVE	
-	Armaments Production	218	0	1,919K	666K
-	Fuel Production	500	0	3,379K	486K
-	Heavy Industry	1389	0	3,688K	790K
-	Manpower	6509	104	398K	159K
-	Oil Production	200	3	0	954K
-	Port	445	4	-	-
-	Railyard	1426	5	-	-
-	Resource Production	1045	15	6,700K	12,285K
-	Synthetic Fuel Production	111	0	-	330K
-	Vehicle Repair	A	-	37,978	6,601
-	Vehicle	536	0	6,953	30,657
____ AIR ____				ACTIVE	
GE	Bf 109F-4	af:37	-	69	185
GE	Bf 110E-2	af:6	-	45	21
GE	Ju 88C-2	af:1	-	5	6
GE	Ju 87D-1	af:12	-	12	12
GE	Do 217E-2	af:7	-	28	26
GE	He 111H-6	af:23	-	54	117
GE	Ju 88A	af:41	-	118	225
GE	Fw 189A	af:5	-	5	25
GE	Ju 88D-1	af:13	-	29	78
GE	Bf 110E-3	af:6	-	16	12
GE	Ju 52/3m	af:17	-	1	32

bějí. Jsou generovány jako posily, ale objevují se v geografických zásobnících pro každou mořskou oblast (24.4).



Každý stát ve hře má sadu zásobníků, používaných pro stavbu letadel a pozemních prvků. Polské a české továrny jsou považovány za nedílnou součást německých zásobníků a jejich výroba (a část jejich pracovní síly) je umístěna přímo v německých zásobnících.

Když kliknete na stát (například Německo), hlavní okno se změní tak, aby zobrazovalo pouze výrobu konkrétní země (nebo oblasti). Kliknutím na „All Areas" můžete opět zobrazit veškerou výrobu.

Jestliže jsou polské a české továrny na lidskou sílu obsazeny Sověty, mohou produkovat pracovní sílu pro Sověty. Sovětské zdroje se používají ke stavbě zařízení a pozemních prvků, používaných polskými, českými a rumunskými silami, které působí pod sovětským velením.

Výroba pro každou stranu se odehrává během příslušné logistické fáze. Při prvním kole nedochází v žádném scénáři k výrobě (když začíná Německo, první na řadě bude sovětská výroba). Ve scénářích, kde jsou prvním hráčem Sověti, nemá Osa první kolo.

Výroba ve scénářích mimo kampaň, které nepoužívají celou mapu a bojovou sestavu (OOB), se u obou stran sníží o určité procento, aby se zohlednila výroba směřující k silám mimo mapu, které nejsou součástí scénáře.

28.1.1 Souhrn poskytnutých informací

Logistický protokol (36.9) obsahuje několik zpráv, které sledují přesuny různých zdrojů z výroby k uživatelům. První ukazuje pohyb zdrojů mezi městy při pohybu různých položek, potřebných pro průmyslovou výrobu. Druhý ukazuje, zda některým továrnám nechybí nějaké zdroje, potřebné k plné efektivitě provozu. V tomto případě mohou být výpadky spojeny buď s místem izolovaným od hlavní železniční sítě, nebo s tím, že požadovaný vstup je v systému nedostatkový.

PRODUCTION		CAPACITY	DAMAGED	POOL(A)	BUILT
	____ MANPOWER ____			ACTIVE	
GE	Germany	1628	-	211,859	9,924
FI	Finland	76	-	760	4,560
IT	Italy	898	-	12,075	26,940
RU	Rumania	278	-	36,300	16,680
HU	Hungary	237	-	38,726	14,220
SL	Slovakia	57	-	13,836	1,710
AG	Axis Generic	-	-	84,311	84,311
	____ SPECIAL ____			ACTIVE	
-	Armaments Production	218	0	1,919K	666K
-	Fuel Production	500	0	3,379K	486K
-	Heavy Industry	1389	0	3,688K	790K
-	Manpower	6509	104	398K	159K
-	Oil Production	200	3	0	954K
-	Port	445	4	-	-
-	Railyard	1426	5	-	-
-	Resource Production	1045	15	6,700K	12,285K
-	Synthetic Fuel Production	111	0	-	330K
-	Vehicle Repair	A	-	37,978	6,601
-	Vehicle	536	0	6,953	30,657
	____ AIR ____			ACTIVE	
GE	Bf 109F-4	af:37	-	69	185
GE	Bf 110E-2	af:6	-	45	21
GE	Ju 88C-2	af:1	-	5	6
GE	Ju 87D-1	af:12	-	12	12
GE	Do 217E-2	af:7	-	28	26
GE	He 111H-6	af:23	-	54	117
GE	Ju 88A	af:41	-	118	225
GE	Fw 189A	af:5	-	5	25
GE	Ju 88D-1	af:13	-	29	78
GE	Bf 110E-3	af:6	-	16	12
GE	Ju 52/3m	af:17	-	1	32

```
NO OIL in Pardubitz for 8 x FUEL Need: 4000, City: 0, Pool 21000
LOW OIL in Hemmingstedt for 7 x FUEL (85 %) Need: 3500, City: 3000, Pool 11500
NO OIL in Budapest for 7 x FUEL Need: 3500, City: 0, Pool 11500
NO OIL in Bratislava for 6 x FUEL Need: 3000, City: 0, Pool 8500
NO OIL in Brunsbuettel for 6 x FUEL Need: 3000, City: 0, Pool 8500
```

Tyto informace jsou poté shrnuty do tabulky, která ukazuje kolik která továrna vyrábí, kolik zdrojů spotřebuje při výrobě a kolik továren pracuje s omezenou výrobou, bez výroby nebo je izolováno.

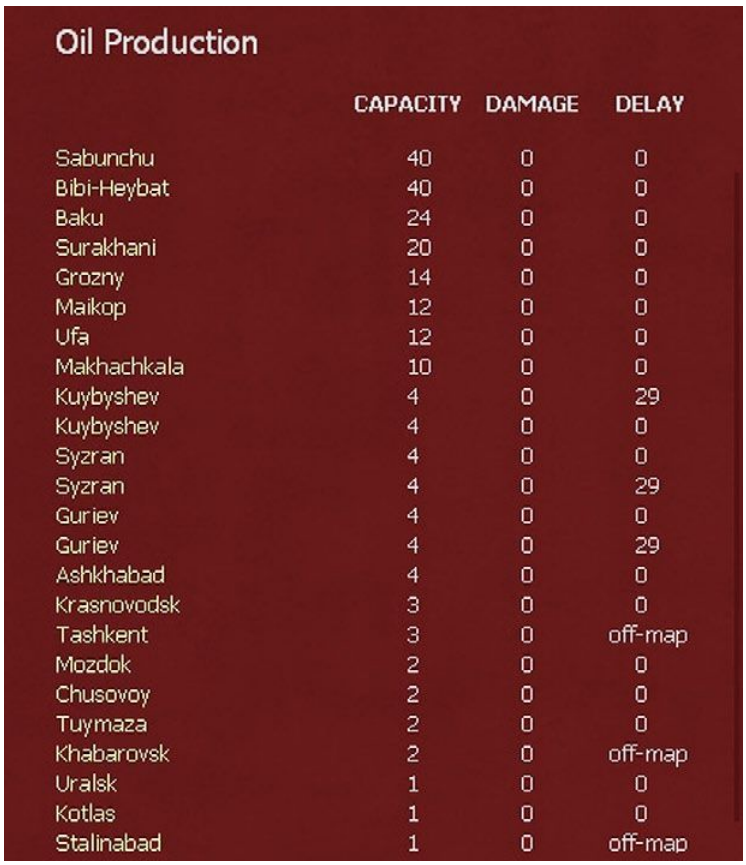
	PRODUCED	CONSUMED	FACTORIES AVAIL	ACTIVE	DAMAGED	LOW RES	NO RES	ISOLATED
MANPOWER[100%]	12,480	-	12,480	12,480	0	-	-	0
RESOURCES[98%]	2,570K	-	1,040	1,028	12	-	-	0
OIL[97%]	168K	-	172	168	4	-	-	0
HEAVY INDUSTRY[100%]	185K	1,300K	743	743	0	0	0	0
FUEL[67%]	84K	168K	499	343	0	15	156	0
SYNTHETIC FUEL[100%]	55K	222K	111	111	0	0	0	0
ARMAMENTS[100%]	115,600	28,900	578	578	0	0	0	0
VEHICLES[100%]	2,900	14,500	290	290	0	0	0	0
GROUND CHASSIS[99%]	202	1,217	205	202	3	0	0	0
AIRFRAME[100%]	234	7,471	234	234	0	0	0	0



PRODUCTION		CAPACITY	DAMAGED	POOL	BUILT	UNITS
	____ MANPOWER ____					
SU	Soviet Union	2985	-	3,166,643	10,448,212	-
	____ SPECIAL ____					
-	Armaments Production	332	0	5,214K	20,317K	0
-	Fuel Production	493	0	15,613K	29,038K	0
-	Heavy Industry	756	0	15,396K	35,029K	0
-	Manpower	2985	2	3,166K	10,448K	0
-	Oil Production	205	0	632K	59,720K	0
-	Port	69	0	-	-	0
-	Railyard	479	0	-	-	0
-	Resource Production	740	0	55,930K	347,882K	0
-	Vehicle Repair	A	-	33,340	843K	0
-	Vehicle	155	0	21,478	272K	0

Výrobní okno (36.3) zobrazuje další informace. Základní tabulka ukazuje celkovou výrobní kapacitu (nemodifikovanou), kolik výrobních míst je poškozeno, kolik je v zásobníku (ve výchozím nastavení to bude celkový počet, ale lze jej filtrovat pouze pro zobrazení aktivních položek) a kolik bylo v celé hře postaveno. V níže uvedeném příkladu jsou poškozené 2 tovární body sovětské pracovní síly, protože byly získány teprve nedávno.

Kliknutím na jednu z položek se zobrazí podrobnější okno se seznamem všech výrobních míst pro danou položku.

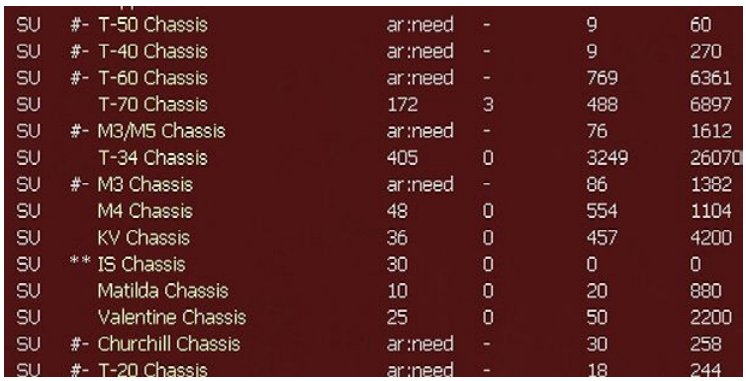


Oil Production	CAPACITY	DAMAGE	DELAY
Sabunchu	40	0	0
Bibi-Heybat	40	0	0
Baku	24	0	0
Surakhani	20	0	0
Grozny	14	0	0
Maikop	12	0	0
Ufa	12	0	0
Makhachkala	10	0	0
Kuybyshev	4	0	29
Kuybyshev	4	0	0
Syzran	4	0	0
Syzran	4	0	29
Guriev	4	0	0
Guriev	4	0	29
Ashkhabad	4	0	0
Krasnovodsk	3	0	0
Tashkent	3	0	off-map
Mozdok	2	0	0
Chusovoy	2	0	0
Tuymaza	2	0	0
Khabarovsk	2	0	off-map
Uralsk	1	0	0
Kotlas	1	0	0
Stalinabad	1	0	off-map

Zpoždění (delay) ukazuje, že továrna ještě není plně produktivní. Po kliknutí na název města se dostanete na dané místo na mapě.

Aby seznam vybavení v zásobníku ve výrobním okně (36.3) zobrazil aktuální stav položek, je komentován takto:

- již se nevyrábí ('#')
- právě se vyrábí (bez symbolu)
- zatím se nevyrábí (**)



SU	#- T-50 Chassis	ar:need	-	9	60
SU	#- T-40 Chassis	ar:need	-	9	270
SU	#- T-60 Chassis	ar:need	-	769	6361
SU	T-70 Chassis	172	3	488	6897
SU	#- M3/M5 Chassis	ar:need	-	76	1612
SU	T-34 Chassis	405	0	3249	26070
SU	#- M3 Chassis	ar:need	-	86	1382
SU	M4 Chassis	48	0	554	1104
SU	KV Chassis	36	0	457	4200
SU	** IS Chassis	30	0	0	0
SU	Matilda Chassis	10	0	20	880
SU	Valentine Chassis	25	0	50	2200
SU	#- Churchill Chassis	ar:need	-	30	258
SU	#- T-20 Chassis	ar:need	-	18	244

Jediné továrny, které budou považovány za fyzicky přítomné ve městech, jsou ty, které právě vyrábějí.

Výběr vybavení letadla nebo pozemního prvku uvedeného výrobním okně vyvolá informace o charakteristikách prvku, kde je vyráběn a o možnostech upgradu.



28.1.2 Downgrady a výměna vybavení

Když výrobní systém zjistí, že je nedostatek určitého novějšího zařízení a nedokáže udržet krok s požadavky všech jednotek, které toto zařízení používají, a když je v zásobníku nadbytek staršího vybavení, mohou pozemní prveky nebo letecká skupina (AG) převzít místo novějšího tento konkrétní starší typ zařízení,

V takovém případě může jednotka downgradovat svá letadla nebo vybavení na položky, které jsou relativně zastaralé. Například německá stíhací letecká skupina, která upgradovala z Bf 109F-2 na Bf 109F-4, ale poté utrpěla velké ztráty, by mohla přejít zpět na Bf 109F-2, v případě, že je v zásobníku málo kusů Bf 109F-4 a je v něm k dispozici přebytek Bf 109F-2.

Za podobných okolností by protitankové pozemní prvky vybavené 75mm dělem mohly přejít zpět na 47mm dělo.

Ve výměnném dílčím segmentu může počítač také vyměnit stávající pozemní prvky s pozemními prvky stejného typu (21.2). V závislosti na tabulce vybavení (TOE) jednotky (21.2.7) může dojít k použití jiného typu zařízení, než je její preferované. Takže sovětská tanková jednotka z pozdní války může používat jako střední tank buď T34/44, nebo tank Sherman z půjčky a pronájmu. Tyto změny jsou uvedeny v logistické zprávě, viz obrázek na další stránce.

```
Western Europe: III./JG 2 air group upgraded planes from Bf 109F-2 to Bf 109F-4
5th Light Division (Ger) upgrades to 41 Standard Panzer Division TOE
1.(F)/AufklarGr 22 air group changed planes from Ju 88D-2 to Ju 88D-1
I.(Jagd)/LG 2 air group changed planes from Bf 109E-7 to Bf 109F-4
Stab/JG 27 air group changed planes from Bf 109E-7 to Bf 109F-4
II./JG 52 air group changed planes from Bf 109F-2 to Bf 109E-3
Stab/JG 53 air group changed planes from Bf 109F-2 to Bf 109E-3
Stab/JG 77 air group changed planes from Bf 109E-7 to Bf 109F-4
I./KG 2 air group changed planes from Do 17Z-2 to He 111H-6
North Africa: 1a Ital. Recon APC Grp air group changed planes from Ca.111 to Ca.311
Norway: 13./JG 77 air group changed planes from Bf 109E-7 to Bf 109F-4
AIRCRAFT SWAP SUMMARY
  45 x Bf 109E-7 to 45 x Bf 109F-4
  11 x Bf 109F-2 to 11 x Bf 109E-3
  30 x Do 17Z-2 to 30 x He 111H-6
  12 x Ca.111 to 12 x Ca.311
  9 x Ju 88D-2 to 9 x Ju 88D-1
2 x Toldi Chassis (Jan 1938) upgraded to Toldi II (May 1941) in pool (Hun)
24 x Panzer III Chassis (May 1937) upgraded to Panzer IIIj (Mar 1941) in pool (Ger)
4 x AB41 Chassis (Jan 1941) upgraded to AB41 Armored Car (Mar 1941) in pool (Ita)
3 x M13/14 Chassis (Nov 1940) upgraded to Semovente M40 da 75 (Jan 1941) in pool (Ita)
3 x L6 Chassis (Feb 1941) upgraded to L6/40 (Feb 1941) in pool (Ita)
11 x Panzer IV Chassis (Oct 1937) upgraded to Panzer IVf (Apr 1941) in pool (Ger)
```

28.1.3 Sešrotování zastaralého vybavení

Zařízení, které se již nevyrábí, začne být po posledním roce dostupnosti z výrobního zásobníku odstraňováno sešrotováním. K sešrotování zastaralého zařízení dojde, pokud jíž jednotky zařízení nepoužívají a není v jejich aktuální tabulce vybavení (TOE). Po splnění těchto podmínek lze položku sešrotovat. AFV nebudou vyřazeny, dokud je používají kterékoliv jednotky ve hře.

28.1.4 Omezení výroby

Některá výroba se provádí pomocí generických zdrojů (například bodů výzbroje). Hlavním aspektem je limit počtu výroby takových prvků v daném kole, i když existují zdroje, které by umožnily vyrobit více.

Tyto limity se budou ve hře lišit (stejně jako typy dělostřelectva a dalších zbraní). Výrobu v předchozím kole najdete v logistickém deníku (36.9):

```
BUILDING GENERIC GROUND ELEMENTS
8 x Panzer Heavy MG Section [7.92mm MG34 MMG] built (GE)
70 x 50mm Anti-tank Gun [50mm PaK38 L/60 Gun] built (GE)
100 x 20mm Anti-aircraft Gun [20mm Flak38 AA Gun] built (GE)
24 x 88mm Anti-aircraft Gun [88mm Flak18 AA Gun] built (GE)
24 x 75mm Infantry Gun [75mm leIG 18 Gun] built (GE)
18 x 150mm Infantry Gun [150mm sIG33 L/11 Gun] built (GE)
190 x 81mm Mortar [81mm GrW 34 Mortar] built (GE)
3 x 28mm Anti-tank Gun [28mm s.PzB41 Gun] built (GE)
11 x Panzer Grenadier Squad 40 [7.92mm Kar 98k Rifle] built (GE)
7 x Panzer Pioneer Squad 40 [7.92mm Kar 98k Rifle] built (GE)
5 x 105mm Field Gun [105mm sK 18 Field Gun] built (GE)
56 x 105mm Howitzer [105mm leFH18 Howitzer] built (GE)
```



Ovlivní to především sovětského hráče v letech 1941 a 1942, kdy bude dělostřelecká výroba menší, než je nutné k opravě všech potenciálních bojových a podpůrných jednotek. To znamená, že si sovětský hráč bude muset dávat pozor na to, kolik jednotek je umístěno do státní rezervy v režimu Refit a zda se vyplatí stavět další jednotky (i když jejich výroba nestojí žádné administrativní body - 27.2.4). Historicky bylavýroba sovětského těžkého dělostřelectva od konce roku 1941 do roku 1944 velmi nízká.

V praxi jsou tyto generické prvky vyráběny pouze v případě potřeby, ale nemusejí být vyráběny v dostatečném množství, aby uspokojily veškerou poptávku.

28.1.5 Export zařízení

Exportní funkce ve WiTE2 zahrnuje jak odesílání zařízení z Německa spojencům Osy, tak konverzi vybavení v rámci ozbrojených sil každé strany, takže továrny nemusejí být nastavovány pro každou variantu vybavení.

Továrna může například vyrábět pouze stíhačky Me 262A, ale určitý počet jich bude automaticky převeden na Me 262A-1a/U3 a poté umístěn do příslušného zásobníku.

Při exportu pozemních prvků nebo letadel nebude v kole nikdy exportována více než jedna čtvrtina toho, co je aktuálně v zásobníku.

Exporty v předchozí logistické fázi lze vidět v logistickém protokolu:

```
BUILDING GENERIC GROUND ELEMENTS
8 x Panzer Heavy MG Section [7.92mm MG34 MMG] built (GE)
70 x 50mm Anti-tank Gun [50mm PaK38 L/60 Gun] built (GE)
100 x 20mm Anti-aircraft Gun [20mm Flak38 AA Gun] built (GE)
24 x 88mm Anti-aircraft Gun [88mm Flak18 AA Gun] built (GE)
24 x 75mm Infantry Gun [75mm leIG 18 Gun] built (GE)
18 x 150mm Infantry Gun [150mm sIG33 L/11 Gun] built (GE)
190 x 81mm Mortar [81mm GrW 34 Mortar] built (GE)
3 x 28mm Anti-tank Gun [28mm s.PzB41 Gun] built (GE)
11 x Panzer Grenadier Squad 40 [7.92mm Kar 98k Rifle] built (GE)
7 x Panzer Pioneer Squad 40 [7.92mm Kar 98k Rifle] built (GE)
5 x 105mm Field Gun [105mm sK 18 Field Gun] built (GE)
56 x 105mm Howitzer [105mm leFH18 Howitzer] built (GE)
```

28.1.6 Vliv poškození na výrobu

Vztah mezi úrovní poškození a výrobou je dán skutečnou velikosti poškozené továrny. Továrna velikosti 2 (bodů) s 90% poškozením bude mít poškozený 1 bod a druhý bude funkční. Továrna velikosti 11 (bodů) s 25% poškozením bude mít aktuálně poškozené 2 body. V praxi je % poškození aplikováno na celkový počet výrobních jednotek v továrně a zaokrouhleno dolů.

28.2 Obecný výrobní systém

Výroba je prováděna různými továrnami ve městech. Některé továrny se nacházejí mimo mapu. Pokud je město, ve kterém se továrna nachází, připojeno k zásobovací síti (25.2) a v místě továrny je uloženo dostatečné množství základních položek pro místní použití, vyprodukuje každý tovární bod (úroveň) v každém kole určité množství položek. Ke spuštění výrobního systému jsou nezbytné tři základní položky: zdroje, ropa a pracovní síla.

Továrny v těžkém průmyslu vyžadují zdroje k výrobě zásob a továrny na syntetická paliva vyžadují zdroje na výrobu syntetického paliva. Zásoby jsou potřebné pro výzbrojní body a ty jsou používány továrnami na výrobu letadel, AFV a bojových vozidel k zajištění vybavení leteckých skupin a pozemních prvků.

Ropa, zdroje, zásoby a palivo se obvykle přepravují po železnici jako náklad. Velká část dodávek ropy a paliva z města do města je vedena potrubím, nezávislým na železniční síti, takže polovina veškeré ropy a paliva, dodávaná v těchto případech, nevyužívá žádnou tonáž železniční kapacity, nicméně aby bylo potrubí považováno za funkční, musí existovat napojení na funkční železniční síť,. K přepravě malého procenta městských potřeb lze použít vozidla, která nelze přepravovat po železnici nebo po moři.

Továrny na palivo vyžadují ropu k výrobě paliva, které umožní pohyb motorizovaných jednotek a provoz generických vozidel.

Továrny na pracovní sílu poskytují muže, kteří jsou během fáze náhrad spojeni se zařízením. Vzniknou tak kompletní pozemní prvky, které se předávají do jednotek.

Pro továrny se používají dva typy výrobních hodnocení. Některé továrny (těžký průmysl, palivo, syntetická paliva, vozidla a výzbroj) mají pro každý rok (1941–45) multiplikátor, který se používá ke stanovení množství výroby pro každý bod továrny.

U továren na letadla, AFV a bojová vozidla se však počet továrních bodů každého typu továrny v každém městě, městě nebo městském hexu časem mění na základě skriptovaných změn.

Ekonomický systém posílá zásoby a palivo do měst, aby uspokojil jejich potřeby pro civilní výrobu. Pokud však město nemá dost na to, aby splnilo své potřeby v oblasti civilní výroby, neutrpí žádný postih jako takový, ale riskuje trvalou ztrátu praconí síly (viz 28.3.4). Vojenská výroba probíhá před veškerou civilní výrobou. Civilní výroba je vidět v logistické zprávě (ve spodní části podsekce nákladní dopravy).

CIVILIAN CONSUMPTION

	Turn	Game
Axis Supply Tons	144322	858958
Soviet Supply Tons	62822	389685
	Turn	Game
Axis Fuel Tons	130464	776557
Soviet Fuel Tons	56775	352101

Pojmenovaná vozidla a letadla se nejprve vyrábějí jako draky nebo podvozky a poté se k nim přidává další vybavení a výzbroj podle potřeby pro konkrétní typy tanku nebo letadla. Například existuje generický drak Ju88 a různé modely Ju88 ho pak podle potřeby mění.

28.2.1 Produkce zdrojů

Zdroje představují suroviny, jako je uhlí, používané továrnami těžkého průmyslu k výrobě zásob a k výrobě syntetického paliva. Systém se automaticky pokusí odeslat zdroje do nádraží a poté se zdroje vynaloží na aktivaci nádraží (v praxi při tom vlaky spotřebují nějaké uhlí). Každý zdrojový bod továrny vyprodukuje 2500 tun zdrojů za kolo.

Soviet Union

Road System: Poor (0)

EDIT WEATHER EFFECTS

NATION MORALE NATION COLOR PRODUCTION MODIFIERS

	production multiplier (%)					
	1941	1942	1943	1944	1945	+modifier
MANPOWER	3300	4100	2000	900	900	0
ARMAMENTS	300	300	300	300	300	0
VEHICLES	100	55	55	55	55	0
SUPPLY	100	200	250	270	290	0
RESOURCE	175	175	175	175	175	0
FUEL	200	200	200	200	200	0
OIL	200	200	200	200	200	0
SYNTH FUEL	100	100	100	100	100	0

Zdroje se pohybují jako náklad, stejně jako ostatní výrobní položky a musejí mít k dispozici kapacitu železnice nebo přístavu. Pak je lze přepravovat ze všech „továren“ na zdroje ovládaných hráči, včetně těch v okupovaných zemích.

Produkce zdrojů je upravena následujícími multiplikátory:

STÁT	**1941**	**1942**	**1943**	**1944**	**1945**
Němci/Češi/Poláci	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Spojenci osy	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Sověti	1,75	1,75	1,75	1,75	1,75

Tuto tabulku a s ní související tabulky najdete v editoru hry. Příslušnou tabulku naleznete na kartě Nat/Weather. V ní jsou uvedeny všechny tyto multiplikátory organizované podle národnosti (viz obrázek n apředchozí stránce)

28.2.2 Výroba a alokace těžkého průmyslu (zásoby)

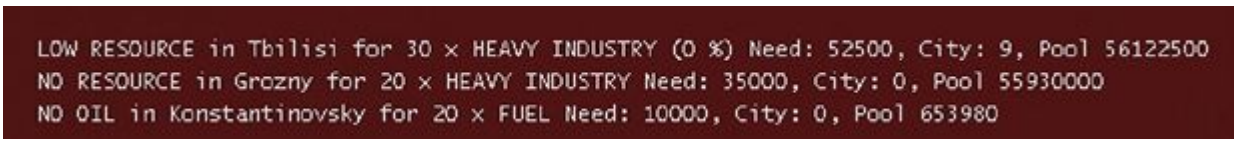
Továrny těžkého průmyslu (HI) odebírají zdroje a používají je k výrobě zásob, které představují nejen veškerý materiál používaný při výrobě zbrojních bodů, ale také obecné zásoby a munici pro zásobování jednotek. Nedostatek zdrojů (ve srovnání s nominální poptávkou) bude znamenat, že mnoho továren těžkého průmyslu pracuje na nižší než maximální kapacitu.

Každý tovární bod v těžkém průmyslu (HI) vyrobí nimonální množství 250 tun zásob za kolo ze 1750 tun zdrojů.

Výroba HI je upravena těmito multiplikátory:

STÁT	**1941**	**1942**	**1943**	**1944**	**1945**
Němci/Češi/Poláci	0,4	0,9	0,9	1.1	0,9
Spojenci osy	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Sověti	1,0	2.0	2.5	2.7	2.9

Nedostatek zdrojů bude znamenat, že se v každém kole nevyužije veškerá potenciální tovární výroba a všechny továrny bez zdrojů se v logistickém protokolu zobrazí takto:



28.2.3 Výroba výzbroje

Zbrojní továrny odebírají zásoby a používají je k výrobě zbrojních bodů, které jsou udržovány ve virtuálním zásobníku. Body výzbroje se používají při výrobě zařízení pro vybavení pozemních prvků.



Například náklady na sestavení zařízení pro pozemní prvek 88 mm protiletadlového děla jsou 55 zbrojních bodů, což zahrnuje jeden AA 88 mm kanón a osm pušek 7,92 mm Kar 98 pro osm mužů pozemního prvku. Protože jsou všechny vyráběny pomocí generické výroby výzbroje, pozemní prvek bude pro své dokončení čerpat ze stávajících připravených zásobníků.



Každý pozemní prvek má náklady na stavbu, určující, kolik zbrojních bodů se použije při jeho výrobě. Pozemní prvky využívající zařízení postavená pomocí zbrojních bodů jsou ve sloupci „CAPACITY“ ve výrobním okně označeny jako „ar: xxx“ (obrázek vlevo).

Pokud za 'ar' následuje číslo, pak se výrobní systém pokusí vkaždém kole vyrobit toto množství (v závislosti na dostupné výzbroji), pokud už tam není 10x těchto položek. Nastavený limit však bez ohledu na dostupnost zdrojů nebude překročen.

Když je popis „ar: need“, pak se výroba bude lišit podle poptávky a počtu této položky v zásobníku.

Mnoho z uvedených položek je ve skutečnosti tvořeno více než jedním zbraňovým systémem. To lze nalézt v okně výroby jednotek a například skutečná výzbroj, vyrobená pro sovětskou střeleckou četu 1942 je:

DEVICE	FACE	ROF	ACC	AMMO	RGE	vMAN	vARM
4 x 7.62mm Mosin-Nagant Rifle	Side	5	250	50	550	8	0
1 x 7.62mm DP LMG	Side	27	400	282	850	30	0
1 x Hand Grenade	Side	2	50	14	50	28	0
3 x 7.62mm SVT40 Tokarev Rifle	Side	10	300	70	550	13	0
1 x 7.62mm PPSh-41 SMG	Side	45	50	142	150	46	0

Výroba položek, které mají nastavenou kapacitu v předchozím logistickém kole, najdete na kartě logistiky v části „Production“:

```
BUILDING GENERIC GROUND ELEMENTS
14 x Reconnaissance Squad [7.62mm PPSh-41 SMG] built (SU)
88 x 57mm Anti-tank Gun [57mm ZiS-2 Gun] built (SU)
40 x 76mm Anti-tank Gun [76.2mm ZiS-3 Gun] built (SU)
72 x 76mm Infantry Gun [76mm M27/39 Gun] built (SU)
70 x 122mm Howitzer [122mm M-30 Howitzer] built (SU)
675 x 82mm Mortar [82mm M41 Mortar] built (SU)
210 x 120mm Mortar [120mm M38 Mortar] built (SU)
20 x 152mm Gun-Howitzer [152mm ML-20 Gun-Howitzer] built (SU)
20 x M-30-4 Rocket Launcher [300mm M-30 Rocket] built (SU)
8 x 122mm Field Gun [122mm A19 Gun] built (SU)
```

Zbrojní továrny a informace o výrobě jsou uvedeny ve výrobním okně v sekci „SPECIAL“. Prvky postavené za zbrojní body budou často vyrobeny dopředu, aby se vytvořily zásoby prvků pro budoucí použití. Poptávka jednotek v poli může zvýšit pravděpodobnost, že prvky budou vyráběny do zásoby.

Zbrojní body se používají k výrobě podvozků pro letadla, AFV nebo bojová vozidla, která se následně staví v jednotlivých továrnách.

PRODUCTION		CAPACITY	DAMAGED	POOL	BUILT	UNITS
SU	Soviet Union	2985	-	3,166,643	10,448,212	-
	____ SPECIAL ____					
-	Armaments Production	332	0	5,214K	20,317K	0
-	Fuel Production	493	0	15,613K	29,038K	0
-	Heavy Industry	756	0	15,396K	35,029K	0
-	Manpower	2985	2	3,166K	10,448K	0
-	Oil Production	205	0	632K	59,720K	0
-	Port	69	0	-	-	0
-	Railyard	479	0	-	-	0
-	Resource Production	740	0	55,930K	347,882K	0
-	Vehicle Repair	A	-	33,340	843K	0
-	Vehicle	155	0	21,478	272K	0

Každý bod zbrojní továrny vyrobí nominálních 200 zbrojních bodů za 50 tun zásob. Výroba zbrojních bodů bude upravena těmito multiplikátory:

STÁT	1941	1942	1943	1944	1945
Němci, Češi, Poláci	3,75	5.15	5.15	7,50	7,50
Spojenci osy(1)	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Země držené osou (2)	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Sověti	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0

Poznámky:
(1) Spojenci Osy (Rumunsko, Maďarsko, Finsko, Itálie, Slovinsko a Bulharsko) vyrábějí výzbroj pro vlastní skupiny. Nic z této výroby nejde do Německa.
(2) Zahrnuje zbrojní továrny Osy ve Francii, Belgii, na Balkáně, v Norsku a Nizozemsku. Tato výroba jde přímo do německého zásobníku.

28.2.4 Výroba syntetického paliva

Továrny na syntetická paliva odebírají zdroje a vyrábějí syntetické palivo, které se přidává do celkového zásobníku paliv. Každý bod továrny na syntetická paliva vyrobí nominální množství 500 tun paliva za kolo za 2 000 tun zdrojů. Výrobu syntetického paliva upravují tyto multiplikátory:

STÁT	1941	1942	1943	1944	1945
Němci, Češi, Poláci	1,0	1.4	1.4	1.4	1.4
Spojenci osy	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Sověti	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0

28.2.5 Produkce ropy a paliv

Ropné továrny (ropná pole) produkují ropu, která je pak buď skladována, nebo je využívána továrnami na pohonné hmoty (rafinerie) k výrobě paliva, které je skladováno ve městech v zásobovací síti, dokud není rozděleno jednotkám. Běžná výrobní rychlost pro ropné továrny je 1 000 tun ropy na tovární bod za kolo. Každý závod na výrobu paliva vyrobí 250 tun paliva za kolo z 500 tun ropy.

Produkci ropy a paliva zvyšují následující multiplikátory pro ropné a palivové továrny:

STÁT	1941	1942	1943	1944	1945
Němci, Češi, Poláci, spojenci Osy (bez Rumunska)	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Rumunsko	0,8	0,8	1,0	0,85	0,85
Sověti	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0

Obsazené továrny na ropu a zdroje budou vyrábět jako obvykle, pokud je hex připojen k širší zásobovací síti. Obsazené sovětské ropné a zdrojové lokality budou stavět maximálně na 50% výše uvedeného sovětského multiplikátoru.

28.2.6 Výroba a opravy vozidel

Továrny na vozidla používají zásoby k výrobě generických vozidel, umístěných v motorovém zásobníku (25.5.1). Odtamtud jsou čerpána prosplnění potřeb motorového zásobníku nebo jednotlivých jednotek.

STÁT	1941	1942	1943	1944	1945
Němci, Češi, Poláci	0,5	0,7	0,6	0,6	0,5
Spojenci osy	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Sověti	1,0	0,55	0,55	0,55	0,55

Každý bod továrny na vozidla (upravený výše uvedenými modifikátory) vyrobí 10 vozidel za kolo za 50 tun zásob. Upozorňujeme, že vozidla vyrobená spojenci Osy budou umístěna v německém motorovém zásobníku.

Všechna nákladní vozidla mají nosnost 2,5 tuny. Jednotlivá poškozená vozidla jsou vrácena do virtuálního zásobníku k opravě. Jakmile jsou opravena, jsou přidána zpět do motorového zásobníku. Oprava probíhá ve fázi logistiky.

Míra oprav Němců je 5% v letech 1941-42 a 10% v letech 1943-45. U Sovětů je míra oprav 25%. To odráží relativní nedostatek normovaného vybavení, což byl pro Němce velký problém.

28.2.7 Námořní výroba

Pro obě strany je abstraktní. Připrvním tahu každého měsíce obdrží obě strany posily nákladních a vojenských lodí. Němci získají po 1 v Baltském a Černém moři. Sověti obdrží každý měsíc 1 transport v Černém a Baltském moři. Každý měsíc také obdrží 4 nákladní lodě v Černém moři, 2 v Baltském a Kaspickém moři, 1 v Azovském moři a 1 na Ladožském jezeře. Kromě toho pokud má některá strana v těchto zónách přátelský přístav, získá dostatek nákladních lodí, aby měla minimálně 5 nákladních lodí na každé kolo (Němci mají lodě jen v Černém a Baltském moři, bez ohledu na to, zda obsadili přístavy v jiných mořských zónách).

28.3 Výroba a migrace pracovních sil

Populace je trvalou charakteristikou města a je poskytována jako reference. Bod populace představuje 50 000 lidí (ve městě nebo v okolí).

Pracovní síla, představovaná továrnami ve městech, se vyrábí různou rychlostí v závislosti na národnosti a roku. Továrny na pracovní sílu mohou být poškozeny, zničeny nebo mohou migrovat do jiných městských hexů.

Každý stát má samostatný zásobník pracovních sil. Polská a česká pracovní síla, generovaná pro Němce, je umístěna přímo do německého zásobníku. Počet mužů, přidaných do zásobníku pracovních sil každého státu se určuje v každém kole tak, že se počet dostupných bodů továren na pracovní sílu vynásobí multiplikátorem produkce pracovní síly. Pracovní síla se udržuje v zásobníku, dokud z něj systém nevyzvedne muže a nespojí je se zařízením na stavbu pozemních prvků. Multiplikátory pracovní síly jsou:

STÁT	**1941**	**1942**	**1943**	**1944**	**1945**
Německo **(1)**	1,0	6.0	12.0	14.0	8,0
Spojenci Osy	10.0	11.0	10.0	10.0	8,0
Sověti	33,0	41,0	20.0	9.0	9.0

Německá pracovní síla se bude zvyšovat při různých událostech (40.15). Některé souvisejí s akcemi na východní frontě a jiné s postupem západních spojenců v boxu bojiště západní fronty.

Poznámka (1) Obsahuje Osu, Čechy a Poláky, ale ve skutečnosti se dostane do německém zásobníku jen 10% této pracovní síly. Pracovní síla získaná z Lucemburska je přidělována běžným způsobem, jako by se jednalo o pracovní síly německé národnosti.

Nezapomeňte, že pracovní síla generovaná zemí musí pokrýt všechny požadavky jak na mapě, tak v různých boxech bojišť.

28.3.1 Evakuace a migrace pracovní síly

Body továrny na pracovní síly německé nebo sovětské národnosti se mohou po obsazení hexu města mohou evakuovat (mohou i migrovta). Pro účely migrace představuje každý tovární bod pracovní síly 50 000 lidí. Množství migrace, ke které může dojít, není nijak omezeno.

Čím více bodů továrny na pracovní síly je v hexu, tím větší je šance, že některé budou mgrovat. Body továrny na pracovní sílu se při migraci pokusí přesunout do jiného městského hexu (včetně měst mimo mapu) nejméně 14 hexů od nepřátelské jednotky. Z městských hexů, obsazených přátelskými jednotkami nebudou migrovat.

28.3.2 Poškození a zničení továrny na pracovní sílu

Když dojde k boji ve městě, mohou být body továrny na pracovní síly poškozeny nebo zničeny. Může k tomu dojít i v případě, že se změní ovládání města. Továrny na pracovní sílu mohou být také poškozeny nebo zničeny také kvůli nedostatku zásob (28.3.3).

28.3.3 Ztráty pracovní síly kvůli špatného zásobování

Každé město musí trasovat cestu pro zásobování a utrpí určité procento poškození hladem, které se rovná počtu bodů pohybu (MP) po cestě -5. Předpokládejme například, že město musí k nejbližší železniční trati trasovat 13 MP kvůli kombinaci zničené železnice, pohybu fronty a nepřátelské zóny kontroly (ZOC). To by způsobilo za každý týden dalších 8% k procentu poškození pracovních sil.

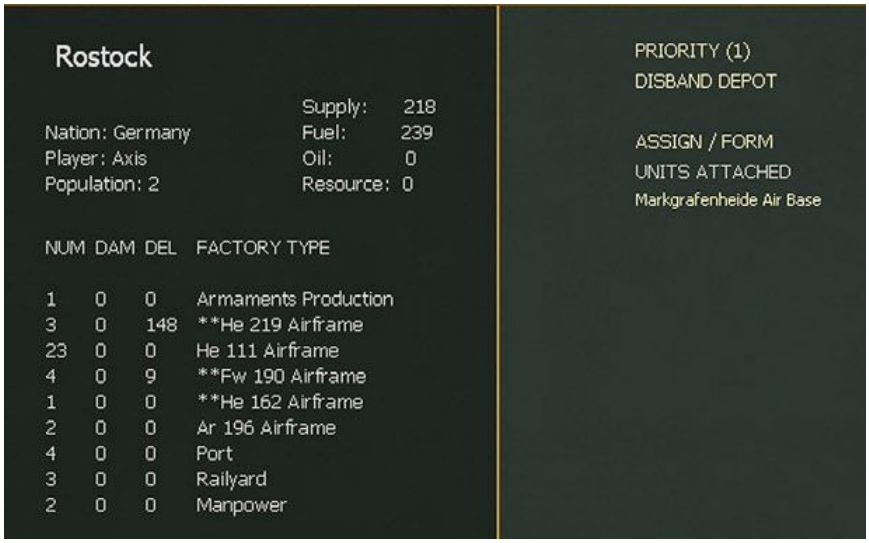
Továrny na pracovní sílu získávají 3 procentní body za kolo, takže čistý nárůst poškození by byl 5% za kolo. Pokud město nemůže trasovat zásobovací cestu a je izolované, utrpí v každém kole 25% poškození hladem.

Když pracovní síla města dosáhne 100% poškození, další poškození může v hexu způsobit trvalou ztrátu továrních bodů lidské síly. Městské hexy utrpí poškození hladem pouze v případě, že se zásobená nepřátelská jednotka nachází ve vzdálenosti do čtyř hexů. Pokud dokážou trasovat cestu přátelských pozemních hexů k železniční trati do čtyř nebo méně hexů, bez ohledu na nepřátelskou ZOC nebo počet MP k trati to bude kompenzováno

Izolovaná centra výroby pracovní síly nebudou produkovat žádnou pracovní sílu, dokud nebudou připojena zpět k hlavní zásobovací síti (25.9.2).

28.4 Výroba letadel, AFV a bojových vozidel

Draky letadel a podvozky pro AFV a bojová vozidla jsou stavěny v jednotlivých továrnách za zbrojní body, přičemž za každý tovární bod je postavena jedna položka. Ve WiTE2 se letadla a AFV stavěny jako draky a podvozky, které jsou následně převedeny na skutečná bojová letadla a vozidla.



Jestliže jsou například k dispozici dostatečné zdroje, továrna na He 111 v Rostocku s kapacitou 23 továrních bodů postaví v každém kole 23 letadel He 111.

Letadla, AFV a bojová vozidla obsahují instalovaná zařízení, ale dokud nebudou v segmentu náhrad spojena s pracovní silou posádky, nestanou se kompletními pozemními prvky.

28.4.1 Výroba draků a podvozků vozidel

Výrobní okno zobrazuje kapacitu pro sestavení každého typu základního draku nebo podvozku v každém kole:

GE	Ar 196 Airframe	2	0	4	12
GE	Bf 109 Airframe	46	0	95	276
GE	Bf 110 Airframe	6	0	9	36
GE	BV 138 Airframe	2	0	4	12
GE	Do 217 Airframe	5	0	9	30
GE	Fi 156 Airframe	6	0	45	36
GE	Fw 189 Airframe	5	0	10	30
GE	Fw 200 Airframe	1	0	2	6
GE	He 111 Airframe	23	0	44	138
GE	Ju 52 Airframe	8	0	24	48
GE	Ju 87 Airframe	12	0	61	72
GE	Ju 88 Airframe	59	0	104	354
GE	Hs 126 Airframe	7	0	14	42

Kliknutím na drak nebo podvozek se dostanete do seznamu továren, které tuto položku aktuálně vyrábějí.

Bf 109 Airframe

	CAPACITY	DAMAGE	DELAY
Regensburg	40	0	126
Regensburg	40	0	126
Leipzig	29	0	126
Regensburg	21	0	74
Wiener Neustadt	10	0	0
Wiener Neustadt	10	0	0
Regensburg	10	0	0
Leipzig	8	0	0
Leipzig	8	0	0
Prague	4	0	74

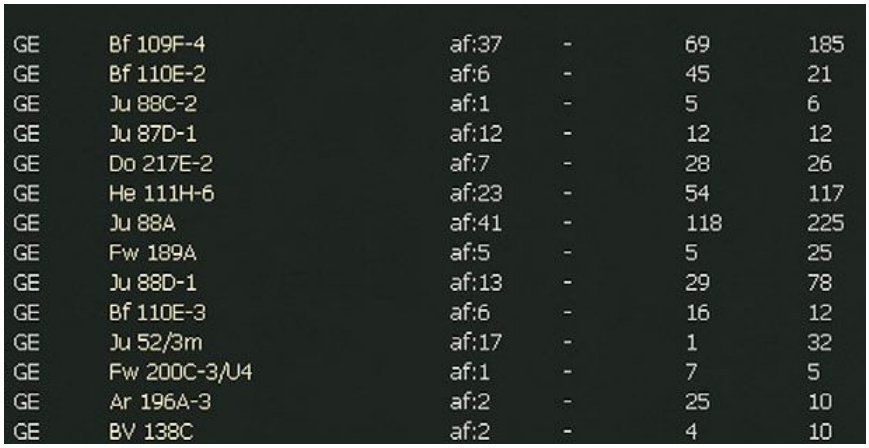
GE	Bf 109F-4	af:37	-	69	185
GE	Bf 110E-2	af:6	-	45	21
GE	Ju 88C-2	af:1	-	5	6
GE	Ju 87D-1	af:12	-	12	12
GE	Do 217E-2	af:7	-	28	26
GE	He 111H-6	af:23	-	54	117
GE	Ju 88A	af:41	-	118	225
GE	Fw 189A	af:5	-	5	25
GE	Ju 88D-1	af:13	-	29	78
GE	Bf 110E-3	af:6	-	16	12
GE	Ju 52/3m	af:17	-	1	32
GE	Fw 200C-3/U4	af:1	-	7	5
GE	Ar 196A-3	af:2	-	25	10
GE	BV 138C	af:2	-	4	10

Draky a podvozky jsou převedeny na konkrétní letadla nebo vozidla.

Každý aktuálně vyráběný tank nebo bojové vozidlo má kapacitu označenou jako ch: 000. Číslo za „ch“ je maximální počet podvozků, které lze v každém kole převést na skutečná vozidla.

Každý typ letadla, který je v současné době ve výrobě, má kapacitu označenou af: 000. Číslo za „af“ je rovněž maximální počet letadel, vyrobených v každém kole.

Náklady na stavbu podvozku jsou brány jako zásobovací body. Každý zásobovací vod odpovídá čtvrtině tun zásob a stavba podvozku vyžaduje 1/16 tuny zásob. Takže podvozek s náklady na stavbu 40 bude využívat 2,5 zásobovacího bodů.



GE	Bf 109F-4	af:37	-	69	185
GE	Bf 110E-2	af:6	-	45	21
GE	Ju 88C-2	af:1	-	5	6
GE	Ju 87D-1	af:12	-	12	12
GE	Do 217E-2	af:7	-	28	26
GE	He 111H-6	af:23	-	54	117
GE	Ju 88A	af:41	-	118	225
GE	Fw 189A	af:5	-	5	25
GE	Ju 88D-1	af:13	-	29	78
GE	Bf 110E-3	af:6	-	16	12
GE	Ju 52/3m	af:17	-	1	32
GE	Fw 200C-3/U4	af:1	-	7	5
GE	Ar 196A-3	af:2	-	25	10
GE	BV 138C	af:2	-	4	10

Vlastní stavba bojového prvku vyžaduje zbrojní body. Například Bf 109F-4 má náklady na stavbu 388 zbrojních bodů. Celkové výrobní náklady zahrnují drak a instalovaná podpůrná zařízení, jako je 20 mm kanón a 2 7,92 mm MG17. Potřebuje také integrovanou posádku letadla.



Náklady na vozidlo nebo letadlo lze zobrazit ve velitelské zprávě v okně Equipment (35.8) nebo po otevření karty podrobností jednotky (37.6).

Jakmile je letadlo vyrobeno, je umístěno do samostatného zásobníku, odkud je později čerpáno jako náhrada.

AFV a bojová vozidla přecházejí do speciálního zásobníku AFV/Combat Vehicle a tom zůstanou, dokud systém nerozhodne, že je potřeba postavit tento typ pozemního prvku a že má k dispozici dostatečnou pracovní sílu.

Pozemní prvky, které mají výrobní cenu 9999 bodů, nebudou nikdy vyrobeny.

28.4.2 Nové typy letadel

Nový model letadla nelze první měsíc po vstupu do výroby použít k nové výzbroji stávajících leteckých jednotek.

U sovětského hráče může být použit k vybavení zcela nových leteckých jednotek, které byly v té době vycvičeny a přiděleny do státní rezervy.

28.4.3 Použití poškozeného zařízení

Poškozené vybavení a pracovní síla, vrácená do zásobníku v logistické fázi, není okamžitě k dispozici jako náhrada. I když se objevuje v zásobníku ve výrobním okně, ve skutečnosti je zařazena do „tranzitního zásobníku“.

Na začátku každé přátelské logistické fáze se 25 % počtu v tranzitním zásobníku přesune do dostupného zásobníku. To představuje čas, ztracený léčením lehce zraněných vojáků a opravami poškozené techniky.

		GROUND		TRANSIT		
GE	#- Panzer Ib	-	-	20	0	10
GE	#- Panzer IIc	-	-	42	0	32
GE	Panzer IIf	ch:8	-	15	42	14
GE	#- Panzer IIa	-	-	8	0	12
GE	#- Panzer IIIe	-	-	26	0	8
GE	#- Panzer IIIg	-	-	35	0	20
GE	#- Panzer IIIh	-	-	20	0	12
GE	#- Panzer 35(t)	-	-	12	0	1
GE	#- Panzer 38(t)	-	-	44	0	9
GE	Panzer 38(t)E	ch:11	-	48	55	7
GE	Panzer IIIj	ch:24	-	4	122	7
GE	#- Tauchpanzer IIIf	-	-	14	0	5
GE	#- Tauchpanzer IIIg	-	-	4	0	4
GE	Panzer IIIf	ar:3	-	4	3	6
GE	#- Panzer IVc	-	-	7	0	8
GE	#- Panzer IVe	-	-	13	0	27
GE	Panzer IVf	ch:11	-	0	55	4
GE	#- Tauchpanzer IVd	-	-	2	0	4
GE	#- Panzer IVd	-	-	10	0	8

Defaultním nastavením je zobrazit všechny zásobníky, ale okno výroby lze přepnout tak, aby zobrazovalo jen položky v aktivních nebo tranzitních zásobnících.

Vlevo uvedený příklad ukazuje některé z tanků v německém tranzitním zásobníku na začátku srpna 1941.

28.4.4 Rozšíření továrny na letadla, AFV a bojová vozidla a výrobní limity

Továrny na letadla, AFV a bojová vozidla mohou případně časem zvýšit svou kapacitu výroby draků a podvozků přidáním dalších výrobních bodů. Továrny se mohou v průběhu hry měnit podle skriptovaných událostí.

Každý typ letadla nebo AFV či bojového vozidla pozemního prvku má výrobní limit, který bude omezovat rozšíření na pevný počet položek, vyrobených za jedno kolo v jedné továrně.

28.4.5 Tovární výroba

Každý typ továrny na výrobu letadel nebo pozemních prvků má datum zahájení výroby (první rok - první měsíc) a může mít datum ukončení výroby (poslední rok - poslední měsíc) Továrny s datem ukončení výroby budou po dosažení posledního měsíce v posledním roce zrušeny. Výroba nových typů letadel nebo zařízení pozemních prvků může probíhat dvěma způsoby. Některé nové typy se po dosažení data zahájení výroby objeví jako nové továrny.

Například německý střední tank Panther A zahájí výrobu v září 1943 v nově postavené továrně v severním Berlíně. Další nové typy zahájí výrobu v důsledku nového označení stávajícího typu továrny. Časem je možné provést více změn továrny na nový typ, přičemž po zaháení nové výroby starý typ výrobu zastaví. Dalším příklad: továrna Panther A v severním Berlíně s limitem výroby 11 bude upgradována tak, aby vyráběla Panther G, s limitem výroby v květnu 1944 10 kusů. Změna výroby nastane až poté, co letadlo nebo pozemní prvek dosáhne posledního měsíce své výroby (do té doby stále vyrábí starší položku).

28.5 Kapacita přístavu a nádraží

Při obsazení, poškození a opravách jsou přístavy a nádraží považovány za továrny. Výjimkou je, že pozemní boj v hexu nezpůsobí žádné poškození přístavu.

Poškození nádraží a přístavů sníží kapacitu jejich tonáže a přístavy s poškozením 5 a více budou fungovat pouze na polovinu své normální kapacity.

Přístavy a nádraží hrají ve výrobním systému pouze okrajovou roli, ale jsou kritickou součástí zásobovací sítě a slouží jako logistická centra námořní a železniční dopravy.

Přístavy se automaticky pokusí získat zásoby tak, aby byly uloženy v městském hexu, v němž se přístav nachází.

28.6 Obsazení, poškození a opravy továren

Továrny budou obsazeny a poškozeny nebo zničeny, když je nepřítelem obsazen hex města, ve kterém se nacházejí. Továrny mohou být poškozeny také strategickým bombardováním. Poškozené továrny budou opravovány automaticky, ale hráč může pomocí prioritní opravy soustředit opravy na konkrétní továrny. Továrny nádraží v hexech se skladem mají funkci automatické prioritní opravy.

28.6.1 Obsazené továrny

Továrny v obsazeném městě mohou být poškozeny nebo zničeny. Kromě továren na pracovní síly, přístavů, railyardů, zdrojů, těžkého průmyslu, paliv, syntetických paliv a ropných továren jsou všechny ostatní továrny v obsazených hexech zničeny a trvale odstraněny. Ty, které nebyly odstraněny, budou poškozeny.

Kromě továren na pracovní síly utrpí zbývající továrny proměnlivé množství poškození (poškození bude přidáno k továrnám ve výši 25+náhodný (75) % (ale nepřekročí 100%)). Ropné továrny jsou navíc při obsazení vždy nastaveny na 100% poškození.

Obsazené továrny na těžbu ropy a surovin začnou znovu vyrábět, jakmile bude poškození opraveno na menší hodnotu než 50% za předpokladu, že hex bude spojen s příslušnou zásobovací sítí. Obsazené továrny budou vyrábět v poměru ke své skutečné národnosti, kromě toho, že obsazené sovětské ropné a zdrojové továrny budou produkovat pouze ½ sovětského multiplikátoru.

Evakuace sovětské továrny proběhne podle sekce v sekci 28.7.

28.6.2 Poškození továrny

Kromě poškození při obsazení mohou být všechny továrny poškozeny leteckou misí strategického bombardování (bombardování města) (18.1.5).

Poškození se vztahuje na celou továrnu, nikoli na jednotlivé tovární body. Úroveň poškození továrny zvyšuje pravděpodobnost, že továrna nebude v daném kole vyrábět.

100 poškození znamená nulovou výrobu, 25 poškození znamená 25% šanci na nulovou výrobu a 75% šanci na plnou výrobu. Například továrna na letadla FW-190 s 12 továrními body nebo velikostí 12, která měla poškození 40, by měla 60% šanci vyrobit 12 letadel a 40% šanci vyrobit 0 letadel.

28.6.3 Oprava továrny

Továrny se během logistické fáze automaticky opraví rychlostí stanovenou typem továrny. Továrny v izolovaných hexech nelze opravit.

Všimněte si, že pracovní síla se opravuje stejně jako ostatní továrny, aby se simulovaly rušivé účinky bombardování populace. Zbývající populace je méně efektivní při výrobě a musí být také zaměstnána opravou škod a péčí o vysídlenou populaci. Oprava pracovní síly představuje snížení rušivých účinků v průběhu času.

TOVÁRNA	**RYCHLOST OPRAVY ZA KOLO**
Ropa, zdroje	1%
Těžký průmysl, syntetická paliva, palivo	2%
Výzbroj, vozidla, pracovní síla, letadla a bojová vozidla AFV, přístavy, nádraží	3%

Procento oprav na základě velikosti (počtu bodů) továrny je upraveno takto:
- pokud je velikost továrny 1-3, vynásobte základní rychlost opravy × 3
- pokud je velikost továrny 4-6, vynásobte základní rychlost opravy × 2

28.6.4 Prioritní oprava továrny

Funkce prioritní opravy výrobního závodu umožňují hráči za určitý počet administrativních bodů použít podpůrné stavební jednotky na soustředěnou opravu. Hráči zaplatí 1 administrativní bod (AP) a nastaví továrnu na prioritní opravy v okně podrobností o městě (37.13) z pole obecných informací a města - letiště (6.2) a poté zvolením úrovně poškození továrny, ve které si přejí zahájit prioritní opravu.

Hvězdička označuje, že byly zahájeny prioritní opravy a opětovným výběrem poškození se prioritní oprava ukončí.

Nastavení továrny na prioritní opravy způsobí, že velitelství při logistické fázi automaticky hexu přiřadí podpůrné stavební jednotky. Je to stejný proces, jako automatická oprava železniční tratě (21.6) a vzdálenost od své velitelské jednotky, na kterou budou automatizované stavební jednotky pracovat, je omezena na základě dosahu velení (21.11.4).

Podpůrná jednotka může pracovat pouze v jedné továrně za kolo a během logistické fáze nelze opravit více než 25% poškození továrny.

Na hex je možné povolat další opravné jednotky. Pravidelné opravy jsou prováděny po prioritních opravách a dochází k nim i po dokončení prioritních oprav, takže jakmile úroveň poškození klesne dostatečně nízko, může být pokračování prioritních oprav velmi neefektivní a prioritními opravami bude opraveno jen malé množství poškození. Prioritní opravy nemohou v jednom kole opravit více než 20% poškození továrny.

28.6.5 Prioritní oprava továrny, přístavu a nádraží

Hexy se sklady se automaticky pokusí najít stavební jednotky, které provedou prioritní opravy přístavu a nádraží v hexu. To nestojí AP a nebude mít tovární položku označenou hvězdičkou (tovární položku v okně podrobností města označují jen prioritní opravy, zadané hráčem). Tato funkce je nastavena na nižší prioritu než opravy, zadané hráčem. V hexu musí být jak velitelství, dodávající stavební jednotku, tak opravované místo.

Poškozené přístavy a nádraží ve skladech budou automaticky prioritně opravovány podpůrnými stavebními jednotkami jen v případě, že je zařízení poškozeno na více než 30% (u přístavu a nádražíse při poškození nad 30% pokusí získat pomoc). Stavební jednotka si může rozdělit čas i při opravách ve skladech, aby pomohla opravit jak přístav, tak i přístaviště, přičemž přístav má vyšší prioritu.

28.7 Přemístění sovětské továrny

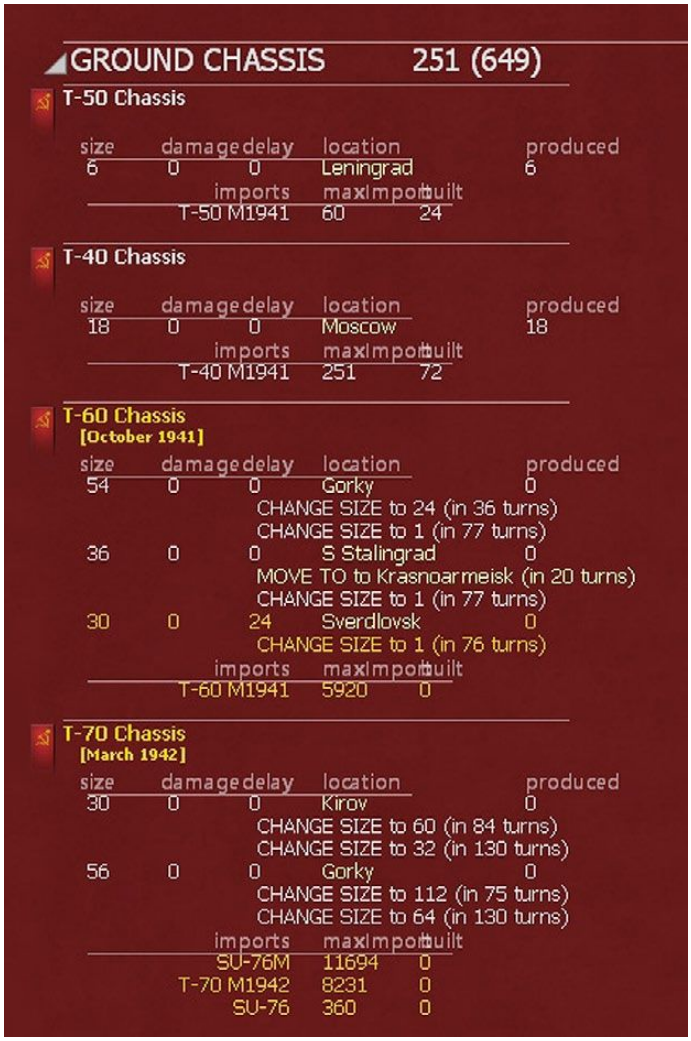
Ve WiTE2 je proces přemístění sovětské továrny tpřed postupem Osy v letech 1941 a 1942 plně automatizovaný. V zásadě lze přesunout továrny (obvykle se to udělá automaticky), které byly skutečně přesunuty.

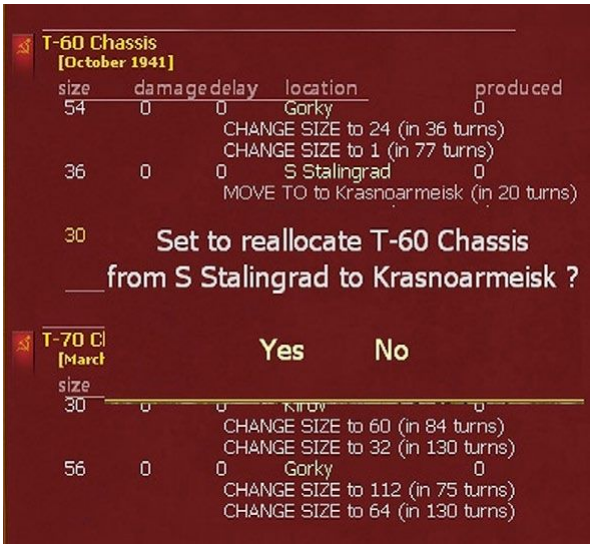
Továrny se budou evakuovat jedním ze tří způsobů:

- sovětský hráč je může manuálně evakuovat dříve
- přesunou se v historické datum
- přesunou se, pokud Osa zjistí jejich polohu.

Pokud budou evakuovány prvním nebo třetím způsobem, utrpí větší poškození a bude trvat déle, než se vrátí do plného provozu. Přemisťované továrny během fáze logistiky využívají kapacitu železnice. Informace o přemístění výroby najdete v okně Factory Navigation (CTRL-N).

Zobrazí se okno, které ukazuje všechny plánované přesuny továren, včetně data přemístění, upgradu, změny výroby a rozšíření (obrázky na další stránce):





28.7.1 Ruční evakuace

Chcete-li továrny znovu přesunout ručně, vyberte „Factory Navigation Panel“ (tlačítko v horní části obrazovky, nebo klávesová zkratka CTRL-N, nebo pravá myš na hex a vyberte Map Information> Factory Navigation). V tomto okně klikněte na text „Move to…“ (zobrazeno žlutě) a budete mít možnost nařídit okamžitý přesun továrny.

Na obrázku vpravo nahoře se má výroba T-60 ve Stalingradu za 20 kol přesunout do Krasnoarmějsku. Kliknutím na tento záznam vyvoláte zobrazený dialog a možnost přinutit továrnu přesunout se v tomto kole.

28.7.2 Automatická evakuace

Dojde k ní buď k historickému datu, kdy byla továrna přesunuta, nebo když Osa místo obsadí před tímto datem.

28.8 Výroba pro jiné fronty

Vzhledem k použití různých boxů bojišť WiTE2 ve skutečnosti odráží souhrn válečného úsilí Sovětského svazu i nacistického Německa a jejich spojenců. Výroba jako taková není přidělována mimo hru, místo toho je využívána i požadavky jiných bojišť, než je hlavní ohnisko boje mezi těmito dvěma mocnostmi.

Německo však převádí letadla, tanky a zbrojní body na své různé spojence. K tomu dojde, když bude mít Německo na začátku výrobního segmentu logistické fáze více než 100 000 zbrojních bodů. Každému spojeneckému státu Osy s méně než 1 000 zbrojními body bude poskytnuto 1 000 zbrojních bodů z německého zbrojního zásobníku.

29. PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Tato část vysvětluje, jak lze vyhrát scénář splněním natatvených podmínek vitězství.

Klíčové body:
- pravidla pro vítězství ve scénáři kampaně
- pravidla vítěztsví v krátkém scénáři

Pro určování vítěze má WiTE2 dva způsoby. Jeden pro scénáře v kampani, druhý pro všechny ostatní scénáře, pokrývající kratší období a většinou nevyužívající celou mapu. Aktuální vítězné body (VP) pro kampaň i scénáře mimo kampaň jsou zobrazeny ve všeobecných informacích a boxu města či letiště (6.2).

29.1 Podmínky pro vítězství v kampani

Scénáře kampaně začínají v různých bodech války, ale všechny skončí nejpozději v srpnu 1945. V kampaních, zahájených v červnu 1941 systém povzbuzuje hráče Osy, aby se snažil obsadit co nejvíce měst a buď je obsadil před historickým datem obsazení, nebo se je snažil udržet co nejdéle. V kole, ve kterém znovu získá iniciativu sovětský hráč, obdrží hráč Osy bonusové body za města, která obsadil před historickými daty.

V kampaních, začínajících později než v červnu 1941 se vítězné body stanovují zpočátku na základě historického postupu války.

29.1.1 Klíčové koncepty

Vítězství v kampani je založeno na dvou základních konceptech.

Iniciativa:

V každém stadiu hry má iniciativu vždy jen jedna strana. Tato strana získává vítězné body (VP), když obsadí města a ztrácí je, když soupeř města opět dobude. Sověti mohou převzít iniciativu kdykoliv mezi 1. říjnem 1942 a 1. červencem 1943, když je německé skóre High Water Mark 10% nebo nižší. Pokud k tomu jieště nedošlo, iniciativa se přepne 1. července 1943. Jakmile se iniciativa přepne na sovětskou stranu, už se nikdy nevrátí Německu. P změně iniciativy se skóre VP přepočítá za použití hodnoty měst, držených sovětským hráčem v každém stadiu hry a bonusy za města, která byla historicky ztracena, ale nebyla stracena ve hře.

Německé skóre High Water Mark (HWM): nejvyšší skóre, které Němci ve hře získali. Při změně iniciativy se nárůst skóre HWM Osy zastaví a body začnou získávat Sověti (stejným způsobem, jako předtím Němci).



Všimněte si, že toto pravidlo využívá nejvyššího německého skóre, dosaženého v průběhu hry a nejedná se tedy o skŕe z kola, kdy došlo k převzetí iniciativy.



Příklad na obrázku je z ledna 1942, kdy začala sovětská zimní ofenziva a Osa ztratila některá města, která dříve obsadila, takže jejich High Water Mark přesahuje jejich aktuální skóre vítězných bodů (VP).

29.1.2 Podrobná pravidla

Některá města jsou určena jako vítězná a všechna tato města jsou ohodnocena určitým počtem bodů. Při porovnání historického data obsazení s obsazením ve hře lze získat bonusové body. Za město lze předčasným obsazením získat maximální bonus 6 bodů. Jestliže je město obsazeno v kole historického data, je přiznán bonus 3 body. Zabrat město o tři kola dříve vynese 6 bodů, o dvě kola později 1 bod.

Získané bonusové body nebudou nikdy ztraceny, ale základní vítězné body jsu ztraceny, když město obsadí soupeř. Pokud hráč město oopět dobude, získá základní body zpět, ale bonusové body se dávají ve hře jen jednou. Jestliže město historicky změnilo držitele více než jednou (jako například Charkov), jeho první obsazení se použije pro stanovení bonusu.

Města, která Němci historicky nikdy neobsadili, generují v jakékoliv fázi hry maximum bonusových bodů v případě, že je Němci obsadí. Pokud však město bude znovu dobyto Sověty, při znovupřevzetí německým hráčem se už žádné bonusové body nerozdělují, přiznají se jen standardní vítězné body. Sověti mohou získat bonus za dobytí města v době, kdy mají Němci iniciativu. Když se iniciativa přepne, sovětská města (s historickým datem obsazení), nikdy ve hře neobsazená Němci, jsou při přepnutí iniciativy považována za dobytá Sověty a podle toho se určují sovětské bonusové body.



Účinek tohoto pravidla povzbuzuje sovětského hráče, aby co nejdříve převzal iniciativu, zatímco německého hráče vede k tomu, aby přepnutí iniciativy co nejdéle zdržoval.

Všechny body až do přepnutí iniciativy sbírají Němci. Pozirivní body, které v této fázi získají Sověti (jak z událostí, tak z dobytí měst), se stávají německými negativními body a všechny negativní sovětské body se stávají pozitivními německými body. Později, po přepnutí iniciativy, získávají body jen Sověti a všechny vítězné body Osy jen redukují bodový zisk Sovětů.

29.1.3 Jak získat informace

Informace o tom, která města přinášejí vítězné body, jaká je jejich hodnota a kdy byla historicky obsazena, získáte buď kliknutím pravou myší na mapu a výběrem položky map information->victory locations, nebo klávesovou zkratkou **Shift+v**.



Tyto informace lze také získat na kartě Victory na horní straně obrazovky. Při použití tohoto mapového módu se u každého patřičného místa zobrazují základní vítězné hodnoty a bonusy, které lze získat, bude.li město obsazenov aktuálním kole.

Na obrázku z německé kampaně T1 z roku 1941 je Riga s hidnotou 10 vítězných bodů a v případě, že bude obsazena v aktuálním kole, bude přidělen bonus +4 body.

Aktální skóre VP a jaká strana má iniciativu lze najít v okně Victory, opět z perspektivy Osy z T1. Hráč Osy začíná s 370 vítěznými body z měst, která drží na začátku hry a získá vítězství „náhlá smrt“, jestliže bude mít 700 VP 1. října 1941. Jestlie však 1.ledna 1942 bude mít skóre High Water Mark menší než 525, prohraje na „náhlou smrt“.

Okno Victory také obsahuje seznam všech měst, která generují VP a historická data, kdy změnila držitele. Pokud město nikdy hráčovou stranou nebylo obsazeno, zobrazuje se místo data 0.

Všimněte si, že mnoho měst má datum obsazení pro obě strany, což zobrazuje změny, odehrávající se ve skutečné válce. Kromě hlavního okna Victory máte k dispozici také přehled situace v okně souhrnu aktuálního kola (36.16) – viz obrázky na další stránce.



Victory Points	370
Cities	370
+ Bonus	0
+ Events	0
- Enemy Bonus	0
- Enemy Events	0

Axis High Watermark	370

Initiative Player	Axis
Initiative switch check dates	1-Oct-1942 - 1-Jul-1943
Initiative switch check %	10 %

Sudden Victory Levels

Player	VP	Check Date	Turn
Axis	700	1 - Oct - 1941	16
Axis	750	1 - Jan - 1942	29
Axis	750	1 - Apr - 1942	42
Axis	750	1 - Jul - 1942	55
Axis	750	1 - Oct - 1942	68
Axis	750	1 - Jan - 1943	81
Axis	775	1 - Apr - 1943	94
Axis	800	1 - Jul - 1943	107
Soviet	450	1 - Oct - 1942	68
Soviet	500	1 - Jan - 1943	81
Soviet	525	1 - Apr - 1943	94
Soviet	575	1 - Jul - 1943	107
Soviet	600	1 - Oct - 1943	120
Soviet	650	1 - Jan - 1944	133
Soviet	725	1 - Apr - 1944	146
Soviet	800	1 - Jul - 1944	159
Soviet	850	1 - Oct - 1944	172
Soviet	900	1 - Jan - 1945	186
Soviet	950	1 - Apr - 1945	198

Axis Sudden Loss

Player	HWM	Check Date	Turn
Axis	525	1 - Jan - 1942	29
Axis	575	1 - Oct - 1942	68



Victory Cities

City Name	VP	Turn Ax	Turn So	Bonus
Minsk	10	1	159	3
Riga	10	2	173	4
Smolensk	10	4	118	6
Kiev	10	13	124	6
Orel	10	15	111	6
Voronezh	10	57	84	6
Kursk	10	20	86	6
Kharkov	10	18	87	6
Stalino	10	18	116	6
Rostov	10	22	23	6
Stalingrad	30	73	85	6
Dnepropetrovsk	10	10	123	6
Zaporozhye	10	15	121	6
Krasnodar	10	60	86	6
Lvov	10	2	162	4
Sevastopol	30	54	151	6
Odessa	10	17	147	6
Kalinin	10	17	26	6
Pskov	10	3	161	5
Tallinn	10	10	170	6
Rzhev	10	17	89	6
Moscow	60	0	0	6

29.1.4 Podmínky vítězství

WiTE2 lze vyhrát díky okamžitým podmínkám, jako je obsazení Berlína, herní situace na konci roku 1941, nebo dosažením konečného data scénáře. Vítězství „náhlé smrti“ může způsobit:
- náhlé vítězství Osy (kdy Osa dosáhla bodové hodnoty čtvrtletního hodnocení) poskytuje rozhodné vítězství Osy
- náhlé sovětské vítězství (Sověti dosáhli bodové hodnoty čtvrtletního hodnocení) poskytuje rozhodné vítězství Sovětů, pokud k němu dojde do 31. prosince 1944 a významné sovětské vítězství, pokud k němu dojde v době od 1.ledna 1944 do 1.dubna 1945.
- náhlá prohra Osy nastane v případě, že nebude mít 1.ledna 1942 High Water Mark nejméně 525 a v říjnu 1942 nejméně 575. Nemusejí mít toto skóre v uvedená data, ale musejí jich dosáhnout někdy mezi nimi. Tot pravidlo nebude použito, když za německou stranu hraje AI.

Pád Berlína způsobí:
- když Sověti obsadí Berlín do 31. prosince 1944, nastává sovětské rozhodné vítězství, když Berlín obsadí mezi 31. prosincem 1944 a 1. dubnem 1945, získávají významné vítězství a pokud Berlín obsadí mezi 1. dubnem 1945 a 31. květnem 1945, případně v jiném tahu po 31. květnu 1945 před koncem scénáře, získávají bezvýznamné vítězství.
- když západní spojenci obsadí Berlín do 31. prosince 1944, je to rozhodné sovětské vítězství, když ho obsadí mezi 1. lednem 1944 a 28. únorem 1944, je to významné sovětské vítězství a pokud ho obsadí mezi 1. březnem 1945 a 31. květnem 1945, případně v pozdějším tahu před koncem scénáře, bude to bezvýznamné sovětské vítězství.

Jestliže 31. prosince 1944 Sověti nedosahují skóre Osy High Water Mark a západní spojenci neovládají žádné německé území, je to významné vítězství Osy.
Pokud hrá dosáhne koncového data scénáře a nejsou spuštěny jiné vítězné podmínky, jedná se o bezvýznamné vítězství Osy.

Sudden Victory Levels

Player	VP	Check Date	Turn
Axis	700	1 - Oct - 1941	16
Axis	750	1 - Jan - 1942	29
Axis	750	1 - Apr - 1942	42
Axis	750	1 - Jul - 1942	55
Axis	750	1 - Oct - 1942	68
Axis	750	1 - Jan - 1943	81
Axis	775	1 - Apr - 1943	94
Axis	800	1 - Jul - 1943	107
Soviet	450	1 - Oct - 1942	68
Soviet	500	1 - Jan - 1943	81
Soviet	525	1 - Apr - 1943	94
Soviet	575	1 - Jul - 1943	107
Soviet	600	1 - Oct - 1943	120
Soviet	650	1 - Jan - 1944	133
Soviet	725	1 - Apr - 1944	146
Soviet	800	1 - Jul - 1944	159
Soviet	850	1 - Oct - 1944	172
Soviet	900	1 - Jan - 1945	186
Soviet	950	1 - Apr - 1945	198

Axis Sudden Loss

Player	HWM	Check Date	Turn
Axis	525	1 - Jan - 1942	29
Axis	575	1 - Oct - 1942	68

Koncová data scénářů:

Kampaň 1941 – 1. srpen 1945

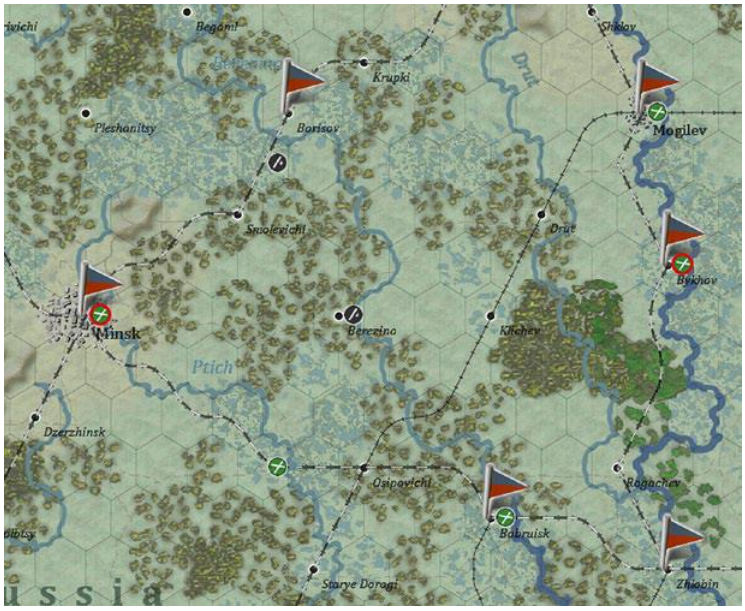
Kampaň Od Stalingradu do Berlína - 1. červenec 1945

Kampaň od Vistuly do Berlína - 1. červenec 1945

Pravidla pro vítězství „náhlá smrt“ najdete v okně vítězných bodů.

29.2 Podmínky vítězství scénářů mimo kampaň

Podmínky vítězství ve většině scénářů mimo kampaň jsou založeny na ovládání vítězných míst, obvykle určitých měst a kumulovaných ztrátách mužů, děl, AFV a letadel.



Vítězné body za ovládnutí vítězných míst s eudělují v každém kole hráče (dvakrát za kolo) a na konci scénáře se ještě udělí speciální bodový bonus.

Vítězná místa se mohou vztahovat k oběma stranám, nebo jen k jedné straně. Vítězná místa a body si můžete zobrazit v Okně Victory na kartě Map Information.

Červené praporky jsou vítězná místa Sovětů, černé praporky jsou vítězná místa Osy a černočervené praporky jsou vítězná místa obou stran.

Na obrázku jsou vítězná místa úvodního scénáře Road to Minsk.

Vítězná strana získává počet bodů podle ztrát mužů, děl, AFV nebo letadel, která je nutné protivníkovi zničit za jeden vítězný bod. Jejich základni počet může být pro obě strany ještě upraven určitým procentem. Započítávají se jen přímé ztráty, ne poškozené prvky.

Scénář může být například sestavený tak, že každý hráč získá 1 bod za každých 1000 mužů, o které připraví protivníka. Pokud má však sovětský hráč 20% modifikátor, Osa nezíská vítězství, jestliže nezlikviduje Sovětům 5000 mužů. Úrovně vítězství v mimokampaňových scénářích jsou založena na poměru bodového zisku obou stran.

Uvedeme si opět příklad ze scénáře Road to Minsk. Ukazuje VP za obsazená města a bojové ztráty. Tento poměr je zobrazen spolu s výhodou Osy nebo Sovětů a číslem s jedním desetiným místem, nebo se zprávou „No significant VP advantage“, pokud je poměr menší než 1:1,1.

Vítězné body :
- rozhodné vítězství – poměr větší neř 5:0
- významné vítězství – poměr větší než 2:0
- bezvýznamné vítězství – poměr větší než 1:1
- remíza – poměr menší než 1:1

Poznámka: každá strana zahajuje mimokampaňový scénář s nejméně jedním vítězným bodem.

VICTORY POINTS

AXIS	ET	EG	PTS
Minsk	200	0	0
Polotsk	0	25	0
Lepel	0	25	0
Borisov	0	25	0
Bobruisk	0	25	0
Vitebsk	0	50	0
Orsha	0	50	0
Mogilev	0	50	0
Bykhov	0	50	0
Zhlobin	0	50	0

SOVIET	ET	EG	PTS
Minsk	500	500	500
Polotsk	0	50	0
Lepel	0	50	0
Borisov	0	50	0
Bobruisk	0	50	0
Vitebsk	0	50	0
Orsha	0	50	0
Mogilev	0	50	0
Bykhov	0	50	0
Zhlobin	0	50	0

SU LOST (100)	NUM	PTS
Men (1000)	7582	7
Guns (100)	123	1
AFV (10)	30	3
Aircraft (10)	888	88

AX LOST (100)	NUM	PTS
Men (100)	0	0
Guns (10)	0	0
AFV (1)	0	0
Aircraft (1)	77	77

33. PŘÍLOHA D – VYSVĚTLENÍ TERMÍNŮ A ZKRATEK

AA	- Anti-Aircraft	- protiletadlová děla
AD	- Air Directive or Air Division	- letecké rozkazy nebo letecká divize
AFV	- Armoured Fighting Vehicle	- obrněná bojová vozidla
AIAV	- Amphibious Invasion Attrition Value	- hodnota oslabení z obojživelné invaze
AOG	- Air Operational Group	- letecká operační skupina
AP	- Administrative Point	- administrativní body
APP	- Amphibious Preparation Points	- body obojživelné přípravy
C	- Clear (weather)	- jasno (počasí)
CC	- Command Capacity	- velitelská kapacita
CLV	- City Labour Value	- městská pracovní hodnota
Co	- Cold (weather)	- chladné (počasí)
CP	- Command Point	- velitelské body
cP	- Polar Continental	
CPP	- Combat Preparation Point	- body bojové přípravy
CR	- Commanders Report	- velitelská zpráva
cT	- Tropical Continental	
CU-	Combat Unit	- bojová jednotka
CV	- Combat Value	- bojová hodnota
DL	- Detection Level	- úroveň detekce
EZOC	- Enemy Zone of Control	- nepřátelská zóna kontroly
FOW	- Fog of War	- válečná mlha
GA	- Ground Attack	- pozemní útok
GS	- Ground Support	- pozemní podpora
HHQ	- Higher HQ	- nejvyšší velení
HQ	- Headquarters Unit	- velitelství (též jednotka velitelství)
HR	- Heavy Rain	- silný déšť
KIA	- Killed in Action	- zabit v akci
mA	- Arctic Maritime	
MD	- Military District	- vojenský okruh
MP	- Movement Points	- body pohybu
mP	- Polar Maritime	
MRU	- Multi-Role Unit	- víceúčelová jednotka
mT	- Tropical Maritime	
NM	- National Morale	- státní morálka
OKH	- Oberkommando des Heeres	- nejvyšší německé velení
OOB	- Order of Battle	- bojová sestava
PBEM	- Play by Electronic Mail	- har přes e-mail
PP	- Preparation Points	- body přípravy
R	- Rain	- déšť
RRC	- Rail Repair Capacity	- opravná železniční kapacita
RRV	- Rail Repair Value	- hodnota železniční opravy
Sf	- Snowfall	- sněžení
SMP	- Strategic Movement Point	- body straegického pohybu
SU	- Support Unit	- podpůrné jednotky
SU	- Soviet Union	- Sovětský svaz
TOE	- Table of Equipment	- tabulka vybavení
ZOC	- Zone of Control	- zóna kontroly

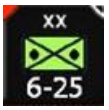
Poznámka: **Stavka** není zkratka, v Rusku je to normálně používané slovo. Znamená to stan (hlavní, nejvyššího velení) a ve středověké ruské armádě byl označen praporem, aby ho bylo snadné najít. Ruské iperiální armády pak tento tilut používaly pro nejvyšší velení až do roku 1915. Po německé invazi do Ruska byl tento titul pro nejvyšší velení obnoven a znovu používán.

34. PŘÍLOHA E - OZNAČENÍ A BOJOVÁ HODNOTA JEDNOTEK

34.1 Velikost jednotek



I = Company (četa)



XX = Division (divize)



II = Battalion (prapor)



XXX = Corps (sbor



III = Regiment (pluk)



XXXX = Army (velitelství armády)



X = Brigade (brigáda)



XXXXX = Army Group, Soviet Front, High Command (velitelství armádní skupiny, sovětského frontu, nejvyšší velení)

34.2 Typy a symboly jednotek



Air Headquarters
(letecké velitelství)



Fortified Zone (opevněná zóna



Air Landing (výsadek)



Headquarters (velitelství)



Amphibious Headquarters
(obojživelné velitelství



Infantry (pěchota



Anti-Aircraft
(protiletadlové dělo)



Machinegun (kulometčíci)



Anti-Tank
(protitankové dělo)



Mechanized (mechanizovaná pěchota)



Armor (tanky)



Motorized Infantry (motorizovaná pěchota)



Artillery, Mortar
(děla, minomety)



Mountain Infantry (horská pěchota)



Aviation (Air Base Unit)
(letadla, letecké základny)



Parachute (Airborne) (parašutisti)



Cavalry (kavalerie)



Construction/Labour
(stavební a pracovní čety)



Engineer (ženisti)



Rocket (raketáci)



Security (bezpečnostní jednotky)



Self-Propelled Artillery (samohybná děla)

34.3 Barvy jednotek



Šedá – německé armádní jednotky



světle modrá a šedá -
německé letectvo



černá -
elitní německé jednotky SS



černošedá -
neelitní německé jednotky SS



tmavě žlutá – italské jednotky



zelená – maďarské jednotky



krémová – slovenské jednotky



bledě modrá – rumunské jednotky



modrá - finské jednotky



světle hnědá – pravidelné sovětské jednotky



červená – sovětské gardové jednotky



světle hnědá- sovětské polské jednotky



světle hnědá – sovětské české jednotky

39. PŘÍLOHA J – KLÁVESOVÉ ZKRATKY

Klávesové zkratky usnadňují přechod mezi informačními okny a duplikují ostatní metody. Když budete používat klávesové zkratky, nebudete muset tolik myšit. Zkratky jsou rozděleny do 4 sekci.

a - ukaž letecké operační skupiny
b - sestav/rozděl jednotku
c - ukaž velitelskou zprávu
d - ukaž okno letecké doktríny
e - přepínání nepřátelských hexů (zap/vyp)
f - přepínání úrovně opevnění (zap/vyp)
g - autmaticky připojit jednotku k nejbližšímu vhodnému velitelství
h - ukaž umístění hexu/města/jednotky/letecké skupiny
i - ukaž posily/plán stažení
j - vybraná jednotka do modu Reserve
k - vybraná jednotka do režimu Refit
l -ukaž okno ztrát
m - vybraná jednotka do modu Ready
n - přepínání info logistiky (zap/vyp)
o - ukaž okno bojové sestavy (Order of Battle)
p - ukaž okno výroby
q - rychlé uložení
r - přepínání poškození železnice (zap/vyp)
s - přepínání soft faktorů na žetonech jednotek
t - přepínání žetonů na mapě (zap/vyp)
u - vrať poslední tah (je-li to možné)
v - ukaž okno vítězství
w - ukaž okno zón počasí
x - přepínání pozemní podpory (zap/vyp)
y - přepínání hodnot na žetonech jednotek (číslo/jméno)
z- přepínání info na žetonech jednotek (pohyb/obrana/posádka)
+ - zvětšit mapu (zoom)
- - zmenšit mapu (zoom)
Esc - zavřít aktuální okno
Tab - ukaž grafiku zbraní

Shift+A - aktivace letecké asistence AI
Shift+C - centrování mapy na vybraný hex
Shift+D - ukaž souhrn leteckých rozkazů
Shift+E - ukaž výpis logistické fáze
Shift+F - vytvoř ve vybraném hexu opevnění
Shift+G - ukaž okno nastavení hry
Shift+H - ukaž seznam klávesových zkratek
Shift+I - přepínání detailů fáze provádění leteckých operací
Shift+L - přepínání míst s továrnami (zap/vyp)
Shift+M - ukaž okno metrik
Shift+N - přepínání denních/nočních leteckých misí (zap/vyp)
Shift+O - přepínání flaku na mapě (zap/vyp)
Shift+P - ukaž okno preferencí
Shift+Q - konec a odchod do hlavního menu
Shift+R - přepínání módů/izolace (zap/vyp)
Shift+S - ukaž okno ulložení hry
Shift+T - přepínání hodnot leteckého průzkumu (zap/vyp)
Shift+U - přepínání hodnot leteckého zákazu (zap/vyp)
Shift+V - přepínání vítěznýc míst (zap/vyp)
Shift+W - přepínání grafiky počasí (vše/země/vzduch/nic)
Shift+X - konec probíhající hry (AI vs AI)

Shift+Y - ukaž cíle leteckých rozkazů
Shift+Z - přepínání velitelských liní

Ctrl+b - jdi na okno boxu bojiště
Ctrl+c - AI spravuje sklady
Ctrl+d přepínání bojového zdržení (zap/vyp)
Ctrl+e - ukaž herní události
Ctrl+g - přepínání hexové mřížky (zap/vyp)
Ctrl+j - přepínání mapového skoku
Ctrl+k - přepínání klávesové zkratky na tlačítka (zap/vyp)
Ctrl+l - ukaž velitelskou efektivitu/kvalitu
Ctrl+m - přepínání regionu (zap/vyp)
Ctrl+n - ukaž panel tovární navigace
Ctrl+p - ukaž priority zásobování
Ctrl+r - přepínání silnic (zap/vyp)
Ctrl+s - ukaž okno souhrnu kola
Ctrl+t - přepínání boxů bojišť (zap/vyp) - jdi do boxu rezervy
Ctrl+w - ukaž Witepedii
Ctrl+0 - ukaž partyzánské jednotky
Ctrl+1 - zvýraznění HQ (červené - vrchní velení, oranžové - armádní skupina, žluté - armáda, modré - sbor)
Ctrl+2 - zvýrazni letecké základny
Ctrl+3 zvýrazni tanky/mechanizované/motorizované
Ctrl+4 - zvýrazni kavalerii
Ctrl+5 - zvýrazni nemotorizovanou pěchotu
Ctrl+6 - zvýrazni bezpečnostní jednotky
Ctrl+7 - zvýrazni dělostřelecké a protitankové jednotky
Ctrl+8 - zvýrazni opevněné regiony
Ctrl+9 - zvýrazni železniční opravárenské jednotky

. (tečka) - vyber další jednotku (v modu bitevních míst vyber další bitvu)
, (čárka) - vyber předchozí jednotku (v modu bitevních míst vyber předchozí bitvu)
0 - 7 - zpráva o rozhodnutí boje (0 vypnuto, nebo úroveň 1 až 7)
8 - ukaž dopravu nákladu
mezerník - zrychli pohyb, nebo přepínání pauzy (zap/vyp)
PgUp, PgDn - pohyb nahoru a dolů po řetězci velení
Home, End - pohyb po jednotkách, připojených k velitelství