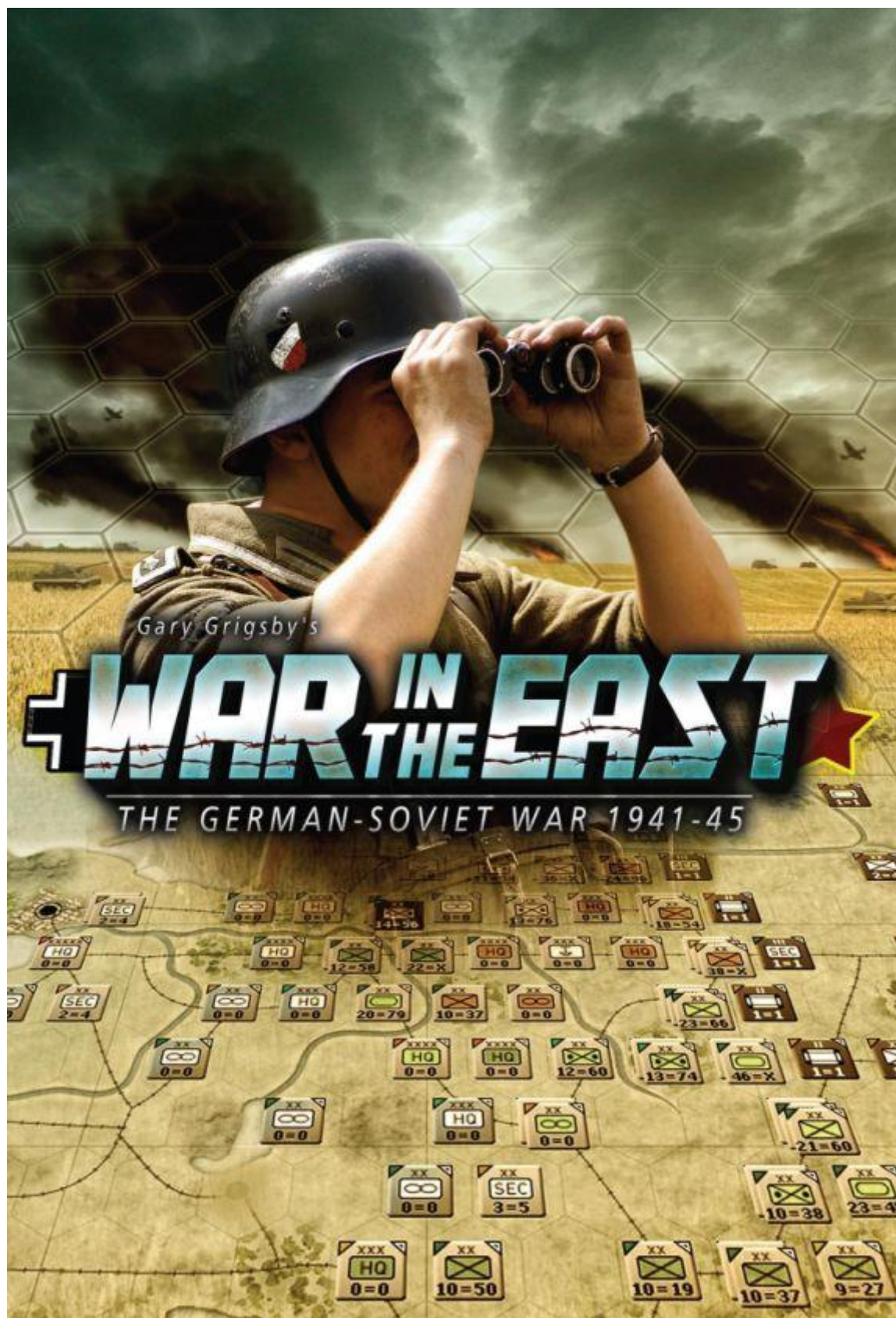


HERNÍ MANUÁL



Obsah

ÚVODEM.....	11
3. SEZNÁMENÍ S HROU.....	12
3.1. Slovníček.....	12
3.2. OVLÁDÁNÍ.....	14
3.2.1. Seznam klávesových zkratk.....	14
4. HERNÍ SEKvence.....	16
4.1. Přehled průběhu kola.....	16
4.2. Detaily logistické fáze.....	16
5. INTERFACE HRY.....	18
5.1.3. Soft faktory.....	18
5.1.5. Box hlavních a městských informací.....	19
5.2.2. Vybrané hexy a barvy ohraničení jednotek.....	19
5.2.2.1. Vybraný hex v pohybovém módu.....	19
5.2.2.2. Hexy v ostatních módech.....	20
5.2.3. Unit bar (boční panel jednotky).....	20
5.2.3.1. Vícenásobný výběr hexu a transfer mód jednotek.....	20
5.3.1.2. Hasty Attack (rychlý útok).....	20
5.3.1.3. Deliberate Attack (připravený útok).....	21
5.3.1.4. FBD/NKPS - oprava železnic.....	21
5.3.2. Rail Mode (F2) (železniční mód).....	21
5.3.2.1. Strategický pohyb pozemních jednotek.....	21
5.3.2.2. Strategický železniční pohyb evakuace sovětských továren.....	21
5.3.5. Air Recon mode (F5) (vzdušný průzkum).....	21
5.3.9. Air Transport Mode (F9) (vzdušný transport).....	21
5.3.9.1. Letecké zásobování přátelských jednotek.....	21
5.3.9.2. Vzdušný transport nemotorizovaných jednotek.....	22
5.3.9.3. Výsadek bojových jednotek.....	22
5.3.10. Mód vzdušné přepravy (F10).....	22
5.3.10.1. Poloautomatická přeprava skupin jednotek.....	22
5.4. Obrazovky a okna rozhraní.....	23
5.4.1. Order of Battle (OOB).....	23
5.4.2. Obrazovka ztrát.....	23
5.4.2.1. Pozemní ztráty.....	23
5.4.2.2. Vzdušné ztráty.....	24
5.4.2.3. Zničené a rozpuštěné jednotky.....	24
5.4.3. Výrobní obrazovka.....	25
5.4.3.1. Vzdušná pozemní sekce.....	25
5.4.3.2. Speciální sekce.....	26
5.4.3.3. Ukořistěná technika.....	26
5.4.3.4. Výroba podle státu a dosažitelnosti.....	26
5.4.3.5. Informace o personálu, zásobách a výrobě vozidel.....	27
5.4.7. Letecká doktrína.....	27
5.4.8. Plánování posil a stažení.....	28
5.4.9. Velitelská obrazovka (Command's report).....	28
5.4.11. Zpráva o bojovém výsledku a lokátor bojů (F11).....	29
5.4.11.1. Okno bojového výsledku.....	29
5.4.11.2. Lokátor bojů (F11).....	30
5.4.12. Události logistické fáze.....	30
5.4.13. Detail bojových jednotek.....	31
5.4.14. Detailní okno podpůrných jednotek.....	32
6. MAPA A TERÉN.....	33
6.1. Mapa.....	33
6.1.1. Hraniční oblasti.....	33
6.2 Terén.....	34
6.2.1. Druhy terénu.....	34

6.2.2. Vlastnosti terénu.....	34
6.3. Hexy a zóny kontroly.....	36
6.3.1. kontrola hexů.....	36
6.3.2. Zóny kontroly.....	36
6.3.3. Konverze nepřátelských hexů na přátelské.....	36
6.3.4. Konverze izolovaných hexů.....	36
6.4. Stohování.....	36
7. POZEMNÍ JEDNOTKY.....	37
7.1. CV - Combat value (bojová hodnota).....	37
7.1.1. Počáteční a změněná bojová hodnota (CV).....	37
7.1.2. Modifikátor CV nedostatek vozidel.....	37
7.1.3. Nulová CV jednotek.....	37
7.2. Pozemní složky a tabulka vybavení (TOE).....	38
7.2.1. Pozemní složky.....	38
7.2.1.1. Podpůrné skupiny pozemních jednotek.....	38
7.2.2. Tabulka výbavy (TOE) / úroveň jednotek v Order of Battle (OB).....	39
7.2.2.1. Upgrade TOE.....	39
7.2.2.2. Upgrade / Downgrade a výměna pozemních složek.....	39
7.3. Vyčerpané a nepřipravené jednotky.....	40
7.4. Podpůrné jednotky.....	40
7.4.1. Protiletadlové městské podpůrné jednotky.....	40
7.5. Bojové jednotky.....	41
7.5.1. Opevněné regiony a zóny.....	41
7.5.2. Připojení podpůrných jednotek k bojovým jednotkám.....	41
7.5.2.1. Postup připojení podpůrné jednotky k bojové jednotce.....	42
7.5.2.2. Omezení při připojování jednotek.....	42
7.5.3.1. Sovětská možnost zvětšení a rozdělení.....	42
7.5.3.2. Sovětské tankové a mechanizované sbory.....	43
7.5.3.3. Sovětská kavalerie a střelecké sbory.....	43
7.5.3.4. Slučování a dělení jednotek Osy.....	43
7.5.3.5. Zvláštní pravidla pro jednotky velikosti pluku a brigády.....	43
7.5.3.6. Spojování jednotek.....	43
7.5.4. Statické bojové jednotky.....	43
7.5.4.1. Nastavení statického módu pro jednotku.....	43
7.5.4.2. Reaktivace statických bojových jednotek.....	44
7.5.5. Přeznačení divizí SS.....	44
7.6. Headquarter (HQ) jednotky.....	44
7.6.1. Typy jednotek Headquarter.....	44
7.6.1.1. Jednotky Headquarter jako zásobovací zdroje.....	46
8. LETECKÉ JEDNOTKY.....	47
8.1. vzdušné skupiny.....	47
8.1.1. Status letadel letecké skupiny.....	47
8.1.2. Typy leteckých skupin.....	47
8.1.2.1. Druhy leteckých skupin Osy.....	47
8.1.2.2. Typy sovětských leteckých skupin.....	47
8.1.2.3. Změny maximální velikosti sovětských pluků.....	48
8.1.3. Funkční druhy leteckých jednotek.....	48
8.1.4. Jména leteckých skupin.....	48
8.1.4.1. Německá jména leteckých skupin.....	48
8.1.4.2. Jména sovětských leteckých skupin.....	48
8.1.4.3. Změny jmen sovětských leteckých skupin.....	49
8.1.5. Aktualizace, upgrade a výměny leteckých skupin.....	49
8.1.5.1. Manuální výměna letadel.....	50
8.2. Letecké základny.....	50
8.2.5.2. Omezení připojení leteckých základen.....	50
8.2.1. Jména sovětských leteckých základen.....	51
8.2.2. Dozpuštění letecké základny SAD.....	51
8.3. Letecké HQ.....	51

8.3.1. Omezení pro připojování k leteckým HQ.....	51
8.3.2. Přejmenování sovětského leteckého HQ.....	52
8.4. Státní letecká rezerva a transfer leteckých skupin.....	52
8.4.1. Omezení pro transfer státní letecké rezervy.....	52
8.4.2. Transfer letecké skupiny do státní letecké rezervy.....	52
8.4.2.1. Závazkový systém leteckých skupin.....	53
9. MORÁLKA, ELITA, ZKUŠENOSTI, ÚNAVA, OSLABENÍ A SPOLEHLIVOST.....	54
9.1. MORÁLKA.....	54
9.1.1. Změna morálky pozemních jednotek.....	54
9.1.2. Změna morálky leteckých skupin.....	55
9.1.3. Základní úroveň státní morálky.....	55
9.2. Elitní jednotky.....	55
9.2.1. Modifikátory pro elitní jednotky.....	55
9.2.2. Vytvoření sovětských pozemních gardových jednotek.....	55
9.2.2.1. Gardové početní limity.....	55
9.2.2.2. Podmínky pro získání gardového statutu.....	56
9.2.2.3. Sestavení sborů a gardový status.....	56
9.2.3. Vytvoření sovětských leteckých gardových jednotek.....	56
9.2.4. Bonus k morálce jednotek, připojených k sovětské úderné armádě.....	56
9.3. Zkušenost.....	56
9.3.1. Zkušenost pozemních složek.....	56
9.3.2. Zkušenost leteckých jednotek.....	57
9.4. Únava.....	57
9.4.1. Únava pozemních složek.....	57
9.4.2. Únava leteckých jednotek.....	57
9.5. Oslabení.....	57
9.5.1. Oslabení pozemních složek.....	58
9.5.2. Opotřebením z první linie.....	58
9.5.3. Oslabení vozidel pohybem.....	58
9.5.4. Oslabení leteckých jednotek.....	58
9.6 Spolehlivost letadel a bojových vozidel AFV.....	58
9.6.1. Základní poškození spolehlivosti AFV.....	58
10. ZAMRZLÉ JEDNOTKY.....	59
10.1. Omezení zamrzlých jednotek.....	59
10.2. Sovětské zamrzlé MD a MDZ HQ jednotky.....	59
10.3. Zamrzlé pevnosti spojenců Osy.....	59
11. VŮDCI.....	60
11.1. Hodnosti, pravomoci a omezení vůdců.....	60
11.1.1. Jmenování vůdců.....	60
11.1.2. Velitelská omezení vůdců.....	60
11.1.3. Jmenování vůdců a souhrn omezení velení.....	60
11.2. Hodnocení vůdců.....	60
11.2.1. Politické hodnocení.....	60
11.2.2. Hodnocení morálky.....	61
11.2.3. Hodnocení iniciativy.....	61
11.2.4. Administrativní hodnocení.....	61
11.2.5. Bojové hodnocení.....	61
11.2.6. Zvýšení vůdcovského hodnocení.....	61
11.3. Kontrola vůdcovského hodnocení.....	61
11.3.1. Postup kontroly vůdcovského hodnocení.....	62
11.3.1.1. Kontrola hodnoty organizačního schématu.....	62
11.3.2. Modifikátory velitelského dosahu.....	62
11.4. Povyšování a odvolávání vůdců.....	62
11.4.1. Kredit při výhře a prohře.....	62
11.4.2. Povyšování vůdců.....	63
11.4.3. Odvolání a výměna vůdce.....	63
11.4.3.1. Automatické odvolání.....	63
11.4.3.2. Manuální odvolání.....	63

11.4.3.3. Optimální velitelské hodnosti.....	63
11.4.3.4. Cena za odvolání.....	63
11.4.3.5. Kontrola snížení podpory dovedností vůdce.....	64
11.5. Smrt vůdce.....	64
12. ADMINISTRATIVNÍ BODY.....	65
12.1. Získávání administrativních bodů.....	65
12.2. Utrácení administrativních bodů.....	65
12.2.1. Tabulka cen za připojení jednotek na mapě.....	66
12.2.2. Ceny za odvolání vůdce.....	66
12.2.3. Změna ceny za připojení podúrné jednotky.....	67
12.2.4. Administrativní cena za vytvoření sovětské jednotky nebo zformování sovětského sboru.....	67
12.2.5. Další administrativní výdaje.....	68
13. ÚROVEŇ DETEKCE NEPŘÁTELSKÝCH JEDNOTEK (DL) A FOG OF WAR (FoW).....	69
13.1. Úroveň detekce (DL - Detection Level).....	69
13.1.1. Úroveň detekce a letecký průzkum.....	69
13.2. Fog of War (FoW).....	69
14. POHYB POZEMNÍCH JEDNOTEK.....	70
14.1. Taktický pohyb.....	70
14.1.1. Maximum a minimum pohybových bodů.....	70
14.1.2. Stanovení počtu pohybových bodů.....	70
14.1.3. Dočasná motorizace nemotorizovaných jednotek.....	71
14.1.4. 22. červen 1941 a cena pohybu na začátku války.....	71
14.1.5. Tabulka cen za 1 taktický pohybový bod.....	72
14.2. Strategický pohyb.....	74
14.2.1. Strategický železniční transport.....	74
14.2.2. Oprava železnice.....	74
14.2.2.1. Automatická oprava železnice.....	74
14.2.2.2. Manuální oprava železnice.....	75
14.2.2.3. Cena v MP za opravu železničního hexu.....	75
14.2.2.4. Způsobnost k opravě a RRV.....	75
14.2.2.5. Železniční opravy a zásobovací segment.....	76
14.2.3. Námořní a obojživelná doprava.....	76
14.2.3.1. Mořské zóny a lodní a obojživelná kapacita.....	76
14.2.3.2. Námořní doprava.....	76
14.2.3.3. Obojživelná doprava.....	76
14.2.3.4. Zákaz námořního přesunu.....	77
15. POZEMNÍ BOJ.....	78
15.1. Bojové sekvence.....	78
15.2 Druhy útoku.....	78
15.2.1 Hasty Attack (rychlý útok).....	78
15.2.1.1. Průzkum bojem.....	79
15.2.2 Deliberate Attack (připravený útok).....	79
15.3 Obranný modifikátor opevnění.....	79
15.3.1 Terén.....	79
15.3.2 Úrovně opevnění.....	80
15.3.2.1. Budování úrovně opevnění bojovými jednotkami.....	81
15.3.2.2. Pomoc podpůrných jednotek při budování opevnění.....	81
15.3.2.3. Pomoc civilního obyvatelstva při budování opevnění.....	81
15.3.2.4. Snížení úrovně opevnění v boji.....	82
15.3.2.5. Úroveň opevnění a poškození AFV.....	82
15.3.2.6. Úroveň opevnění a dělostřelectvo.....	82
15.4. Podpůrné jednotky v boji.....	83
15.4.1. Nasazení podpůrných jednotek.....	83
15.5. Rezervní bojové jednotky.....	83
15.5.1. Nasazení rezervních jednotek.....	84
15.5.1.1. Omezení nasazení rezerv kvůli velikosti jednotky.....	84
15.5.2. Požadavek na MP při nasazení rezerv.....	84
15.5.3. Speciální pravidla pro obranné rezervní jednotky.....	84

15.5.3.1. Nasazení rezervních jednotek ve městě.....	85
15.6. Hlavní pravidla pozemního boje.....	85
15.6.2. Combat Value (CV) a pozemní boj.....	85
15.6.2.1. Modifikátor nedostatku vozidel.....	85
15.6.2.2. Velitelský bojový modifikátor CV.....	85
15.6.2.3. Terénní modifikátor CV.....	85
15.6.2.4. Počáteční hodnota CV.....	86
15.6.3. Omezení útoku nepřipravených jednotek.....	86
15.6.4. Útok přes řeku.....	86
15.7. Výsledek boje a bojové ztráty.....	87
15.7.1. Účinky, vyplývající z boje.....	87
15.7.2. Prohraná bitva.....	87
15.8. Určení vítěze pozemního boje.....	87
15.8.1. Faktory, ovlivňující CV.....	87
15.9. Účinek ústupu obránce.....	88
15.9.1. Priority cesty ústupu obránce.....	88
15.9.1.1. Výsledky ústupu izolované jednotky.....	88
15.9.2. Následky rozdrčení.....	88
15.9.3. Následky kapitulace.....	88
15.9.4. Následky útěku.....	89
15.10. Pohyb posunem.....	89
15.10.2. Posun letecké základny.....	89
15.10.3. Posun izolovaných jednotek.....	89
15.11. Oslabení ústupem.....	89
15.12. Izolované jednotky a hexy.....	90
15.12.1. Penalizace CV izolované jednotky.....	90
15.13. Ukořistěné vybavení.....	90
15.14. Ukořistěné zásoby a palivo.....	91
16. LETECKÉ MISE A LETECKÁ DOKTRÍNA.....	92
16.1. Hlavní pravidla letecké mise.....	92
16.1.1. Letové míle letecké skupiny.....	92
16.1.1.1. MP letecké základny a letové míle letecké skupiny.....	92
16.1.2. Poruchy jednotlivých letadel a operační ztráty.....	93
16.1.3. Základy leteckých misí.....	93
16.1.4. Grafické znázornění leteckých misí.....	93
16.1.5. Vliv počasí na letecké mise.....	94
16.1.6. Denní a noční mise.....	94
16.1.7. Stíhací bombardér.....	94
16.2. Postup letecké mise.....	95
16.2.1. Boj vzduch - vzduch.....	95
16.2.2. Protiletadlová obrana.....	95
16.2.3. Boj vzduch - země.....	95
16.3.2. Letecký průzkum.....	96
16.3.3. Bombardovací mise.....	96
16.3.3.1. Bombardovací mise proti jednotkám na mapě.....	96
16.3.3.2. Volba cílů při bombardování města.....	96
16.3.3.3. Letecká přehrada a její omezení.....	96
16.3.3.4. Podpůrné pozemní mise a jejich omezení.....	96
16.3.3.5. mise vzdušné převahy.....	97
16.3.4. Letecký transport zásob a paliva.....	97
16.3.4.1. Letecké zásobování partyzánů.....	97
16.3.5. Letecká přeprava jednotek.....	97
16.3.6. Výsadek jednotek.....	98
16.3.7. Vzdušný přenos leteckých skupin.....	98
16.4. Letecká doktrína.....	98
16.5. Určení výhry a prohry v letecké misi.....	99
17. SOVĚTŠTÍ PATYZÁNI A POSÁDKY Osy.....	100
17.1. Sovětští partyzáni.....	100

17.1.1. Noční zásobování partyzánů.....	100
17.1.2. Útoky partyzánů.....	101
17.1.3. Protipartyzánské útoky a interakce s jednotkami Osy.....	101
17.1.4. omezení partyzánských jednotek.....	101
17.2. Posádky Osy.....	101
17.2.1. Požadavky na posádku Osy.....	101
17.2.2. Vznik partyzánů v osídlení bez posádky.....	102
18. POSILY A NAHRAZENÍ.....	103
18.1. Přijímání posil a vytváření nových jednotek.....	103
18.1.1. Umístění posil.....	103
18.1.1.1. Přestavba zničených sovětských jednotek.....	104
18.1.1.2. Reorganizace zničených německých bojových jednotek.....	104
18.1.2. Vytvoření nových sovětských bojových jednotek.....	104
18.1.3. Vytvoření nové sovětské podpůrné jednotky.....	105
18.1.4. Vytvoření nové sovětské letecké skupiny.....	105
18.1.5. Vytvoření nové sovětské letecké základny.....	105
18.1.6. Vytvoření opevněné oblasti a zóny.....	105
18.2. Nahrazení.....	105
18.2.1. Části nahrazení.....	106
18.2.2. Nahrazení pozemních složek a TOE.....	107
18.2.3. Dostupnost nahrazení pozemních složek.....	107
18.2.3.1. Omezení při nahrazování pozemních složek AFV a ztráty vybavení.....	107
18.2.4. Nahrazení v leteckých skupinách.....	108
18.3. Mód REFIT.....	108
18.4. Stažení jednotek Osy.....	108
18.4.1. Požadavky a omezení při stahování jednotek.....	109
18.5. Rozpuštění jednotek.....	109
18.5.1. Požadavky a omezení při rozpouštění.....	109
18.5.2. Automatické rozpouštění sovětských HQ sborů.....	109
19. ZEMĚ A ARMÁDY SPOJENCŮ Osy A SOVĚTŮ.....	110
19.1. Spojenci Osy.....	110
19.1.1. Hlavní pravidla pro jižní spojence Osy.....	110
19.1.2. Finsko.....	110
19.1.2.1. Omezení Finska.....	111
19.1.2.2. Německé jednotky ve Finsku.....	111
19.1.3. Stažení Italů.....	111
19.1.4. Kapitulace Osy spojeneckým silám.....	111
19.1.4.1. Kapitulace Rumunska.....	112
19.1.4.2. Kapitulace Maďarska.....	112
19.1.4.3. Kapitulace Slovenska.....	112
19.1.4.4. Kapitulace Finska.....	113
19.2. Bulharsko a Jugoslávie.....	113
19.3. Armády sovětských spojenců.....	113
20. ZÁSOBOVÁNÍ.....	115
20.1. Zásobovací síť.....	115
20.1.1. Železniční síť a zásobovací stanice.....	115
20.1.2. Stálé zásobovací zdroje.....	116
20.1.3. Zásobování přístavů.....	116
20.1.4. Motor Pool (zásobník vozidel).....	117
20.1.4.1. Modifikátor nedostatku vozidel.....	117
20.1.4.2. Přerozdělení pohotovostních vozidel.....	117
20.1.4.3. Oslabení všeobecných vozidel.....	117
20.1.5. HQ jednotky a zásobování.....	117
20.1.5.1. Zásobování jednotek HQ a skladování paliva.....	118
20.2. Stav zásobování.....	118
20.2.1. Beachhead Supply (zásobované předmostí).....	119
20.2.2. Isolated (izolované).....	120
20.3. Typ a použití zásob.....	120

20.3.1. Všeobecné zásoby.....	120
20.3.2. Munice.....	120
20.3.2.1. Sovětský nedostatek munice.....	120
20.3.3. Palivo.....	121
20.4. Plánování a příjem zásob.....	121
20.4.1. Plánování zásobovací trasy.....	121
20.4.1.1. Cena za naplánování zásobovací trasy.....	121
20.4.1.2. Plánování zásobování pro vodní hexy.....	122
20.4.1.3. Vizualizace zásobovací trasy.....	122
20.4.2. Zásobovací segment.....	122
20.4.2.1. Příjem zásob z měst a městských hexů.....	123
20.4.3. Příjem zásob.....	123
20.4.3.1. Zásobovací modifikátor od vzdálenosti zásobovací stanice a pohybu.....	123
20.4.3.2. Železniční zásobovací modifikátor Osy.....	123
20.4.4. Vracení nadbytečných zásob.....	123
20.5. Účinky zásobování.....	123
20.5.1. Ztráta personálu smrtí hladem.....	124
20.6. Hromadění zásob jednotkou HQ.....	124
20.6.1. Cena v administrativních bodech.....	124
20.6.2. Hromadění zásob v HQ.....	124
20.6.3. Penalizace při hromadění zásob v HQ.....	125
20.6.4. Hromadění zásob v připojených jednotkách.....	125
21. VÝROBA.....	126
21.1. Výrobní systém.....	126
21.1.1. Výroba zdrojů.....	126
21.1.2. Umístění a výroba (zásob) v těžkém průmyslu.....	126
21.1.3. Výroba zbraní.....	126
21.1.4. Výroba syntetického paliva.....	127
21.1.5. Výroba nafty paliva.....	127
21.1.6. Výroba a opravy vozidel.....	127
21.1.7. Výroba letadel, AFV a bojových vozidel.....	128
21.1.8. Rozšíření továren na letadla, AFV, bojová vozidla a limity výroby.....	129
21.1.8.1. Výrobní limity.....	129
21.1.9. Vylepšení továren.....	129
21.1.9.1. Downgrade výbavy.....	129
21.1.10. Vytváření personálu a migrace.....	129
21.1.10.1. Vytváření personálu.....	130
21.1.10.2. Evakuace a migrace personálu.....	130
21.1.10.3. Poškození a zničení továrny na personál.....	130
21.1.10.4. Lokální nábor personálu v izolovaných oblastech.....	130
21.1.11. Kapacita přístavu a železnice.....	131
21.2. Obsazení, poškození, opravy a evakuace továren.....	131
21.2.1. Evakuace sovětských továren.....	131
21.2.1.1. Stav a poškození evakuovaných továrních bodů.....	132
21.3. Ukořistěné vybavení.....	132
21.4. Výroba pro ostatní fronty.....	132
21.4.1. Německé zbrojní body pro spojence Osy.....	132
21.5. Půjčka a pronájem (Lend Lease).....	133
21.5.1. Půjčka a pronájem letadel, AFV a bojových vozidel.....	133
21.5.2. Půjčka a pronájem všeobecných vozidel.....	133
21.6. Výrobní graf.....	134
22. POČASÍ.....	135
22.1 Počasí a jeho účinky.....	135
22.1.1 Úrovně ledu, zamrzlé řeky a jezera.....	135
22.1.1.1 Úrovně ledu a cena za pohyb.....	135
22.1.1.2 Zásobovací trasy přes vodní hexy a Ladožské jezero.....	136
22.2 Určování povětrnostních podmínek.....	136
22.2.1 Nenáhodná povětrnostní tabulka.....	136

22.3 Pravidlo první zimy.....	136
22.3.1 Modifikátor bojové hodnoty.....	137
22.3.2 Poškození a poruchy pozemních složek.....	137
22.3.3 Snížení morálky jednotek.....	137
22.3.4 Zásobovací modifikátor první zimy.....	137
22.3.5 Zmírnění pravidla první zimy ve městech.....	137
22.3.6 kontrola sovětských vůdců.....	137
23. SCÉNÁŘE.....	138
23.1 Seznam scénářů.....	138
23.2 Počáteční přiděl pohybu a počet vítězství/proher.....	138
23.3 Scénáře, začínající 22. června 1941.....	138
23.3.1 Zamrzlé jednotky, omezení pohybu a konverze jednotek HQ.....	138
23.3.2 Snížení kapacity sovětských železnic.....	139
23.3.3 Mobilizace všeobecných sovětských vozidel.....	139
23.3.4 Pravidla překvapení 22. června 1941.....	139
23.3.4.1 pojmenované mapové oblasti.....	139
23.3.4.2 Počáteční nastavení sovětské morálky a zkušenosti.....	139
23.3.4.3 Počáteční poškození sovětských pozemních složek.....	140
23.3.4.4 Předbitevní poškození.....	140
23.3.4.5 Výdej a příjem pohybových bodů.....	140
24. PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ.....	141
24.1. Podmínky vítězství ve scénářích kampaně.....	141
24.1.1. Vítězné body a hodnoty lokalit.....	141
24.1.2. Autotsatické vítězství a vítězství na body.....	141
24.2. Podmínky vítězství ve scénářích mimo kampaň.....	142
25. STRATEGIE A TAKTIKA.....	143
25.1.1. Rozhodující faktory.....	143
25.1.2. Strategie Osy.....	143
25.1.3. Sovětská strategie.....	144
25.1.4. Bojová taktika.....	145
26. PŘÍLOHY.....	146
26.1. Příloha A: označení jednotek a jejich bojová hodnota.....	146
26.1.1. Velikost jednotek.....	146
26.1.2. Druhy jednotek a jejich symboly.....	146
26.1.3. Barvy jednotek.....	146
26.1.4. Druhy pozemních složek a jejich bojová hodnota.....	148
26.2. Příloha B: seznam vytvořitelných sovětských jednotek.....	150
26.3. Příloha C: Commander's Report (CR).....	151
26.3.1. Všeobecné mechanismy CR.....	151
26.3.2. Tabulka jednotek (Units Tab).....	151
26.3.2.1. Hlavní okno tabulky jednotek.....	152
26.3.2.2. Tabulka zásobování jednotek.....	154
26.3.2.3. Funkce tabulky Units.....	154
26.3.2.4. Filtry v tabulce Units.....	155
26.3.3. Tabulka HQ jednotek.....	155
26.3.3.2. Okno Formation Inventory (Soupis inventáře).....	157
26.3.3.3. Funkce.....	157
26.3.3.4. Filtr tabulky jednotek.....	158
26.3.4. Tabulka leteckých skupin (leteckých jednotek).....	158
26.3.4.1. Tabulka leteckých skupin.....	158
26.3.4.2. Funkce.....	160
26.3.4.3. Filtry leteckých skupin.....	160
26.3.5. Tabulka vůdců.....	161
26.3.5.2. Filtry v tabulce vůdců.....	162
26.3.6. Tabulka bitev.....	162
26.3.7. Tabulka umístění.....	163
26.3.7.1. Tabulka umístění - skladový pohled.....	164
26.3.7.2. Tabulka umístění - průmyslový pohled.....	164

26.3.7.3. Filtry tabulky umístění.....	165
26.3.8. Tabulka vybavení.....	165
26.3.8.1. Pohled vybavení pozemních složek.....	165
26.3.8.2. Pohled vybavení letadel.....	167
26.3.8.3. Zbraně (zařízení).....	168
26.3.8.4. Filtry tabulky vybavení.....	168
26.3.8.5. Porovnávací okno.....	169

ÚVODEM

Gary Grigsby - War of the East je hra pro opravdové wargamery. Není to žádná arkáda a proniknout do ní není snadné. Vyžaduje to mimo jiné pozorné četní manuálu. Když je ten manuál anglicky, je to tak trochu nekomfortní a proto jsem to přeložil.

Nepřekládal jsem úplně všechno, triviality, jako je nastavení hry nebo výběr scénáře překlad nepotřebují a pokud někdo nerozumí angličtině ani na tak základní úrovni, aby tyto jednoduché procedury zvládl, neměl by se do hry vůbec pouštět. Přeložil jsem drtivou většinu toho, co je pro hru důležité. Protože z technických důvodů nejde hra počesťit, nechal jsem většinu anglických položek, slov a jmen v originále, aby to korespondovalo s hrou.

I přes vynechání nepodstatných věcí má tento manuál 170 stránek. Nebyla to práce na jedno odpoledne a proto doufám, že to alespoň někomu umožní poprat se s touto hrou a slavně při tom zvítězit.

Číslování kapitol a odstavců přesně odpovídá anglickému manuálu.

Tento manuál je dárkem pro hráčskou veřejnost, nicméně jeho využití má jistá omezení. Smíte si jej stáhnout a libovolně jej kopírovat. Smíte jej komukoliv věnovat. Ale **NESMÍTE** jej jakkoliv uveřejnit na jiném serveru, než je jajjun.com, a to ani v pozměněné formě.

Zejména přísně zakázáno je umístit tento manuál na Steam!



3. SEZNÁMENÍ S HROU

Doporučujeme začít hraním scénáře Velikie Luki '42. Potom hrát některý další z menších scénářů. Před dalším zkoumáním hry by se hráč měl zaměřit nejprve na pohyb s jednotkami a útok. Ve hře je tolik věcí k učení a zkoumání, že by to mohlo hráče zahltit, i když velká část z nich není pro hru nezbytná. S přibývajícím zkušenostmi je ale hráč pravděpodobně využije. Hráč by neměl mít pocit, že před začátkem hry musí všechno umět.

3.1. Slovníček

Armoured Fighting Vehicle (AFV - lehké obrněné vozidlo): Ve hře obecné označení pro tanky, samohybná děla a stíhače tanků. Druhy AFV jsou:

Light Tank
Medium Tank
Heavy Tank
CS Tank
Flame Tank
Assault Gun
SP Artillery
DD Tank
MSW Tank
Engineer Tank
SP Inf-Gun
Tank Destroyer
Hvy Tank Destroyer
Infantry Tank
Cavalry Tank
Hvy Cavalry Tank
Hvy Assault Gun
Lt Tank Destroyer
HT - CS Howitzer

Typové označení lze nalézt v detailním okně pozemní složky, nebo City Production List (5.4.4).

Attached Unit (připojená jednotka): jednotka, podřízená velitelské jednotce HQ, nebo v případě podpůrných jednotek přímo připojená podřízené jednotce. Připojením jednotek je definováno velitelské schéma velení jednotkám od Vrchního velitelství až po bojové a podpůrné jednotky, kterým velí jednotlivé HQ jednotky.

Attrition (oslabení): poškození výbavy a personálu, nezpůsobené přímým bojem. Oslabení se provádí v průběhu logistické fáze.

Osa (Axis): skupina států, vedená Německem, účastníci se invaze so Sovětského svazu. Osa obsahuje Německo, Finsko, Maďarsko, Itálii, Rumunsko a Slovensko.

Organizační schéma (Chain of Command): hierarchická struktura velení, která určuje podřízenost jedné jednotky jiné a umožňuje podporu a zásobování. Organizační schéma začíná Vrchním velením a je definováno připojenými jednotkami dalších velitelství (HQ), podpůrnými a bojovými jednotkami a leteckými skupinami do řetězce, po kterém se předávají rozkazy a řízení. Order of Battle (hotkey 'o') zobrazuje aktuální organizační schéma hráče.

Combat Value (CV - bojová hodnota): číselná hodnota, přidělená pozemní bojové jednotce, určující výsledek boje. Představuje její schopnosti a možnost držet území. CV jednotky je součtem jednotlivých CV

jejích pozemních složek a podpůrných jednotek. CV není pevná hodnota, je to hodnota vypočtená a poskytuje hráči základní náhled pro odhad schopností a síly jednotky.

Command Capacity (CC - velitelská kapacita): číselné hodnocení, vyjádřené ve velitelských bodech (command points). Určuje počet jednotek, které je možné bez ztráty výkonnosti připojit k velitelské (HQ) jednotce. Pokud je tato kapacita překročena, velitel při velitelských kontrolách utrpí různé postihy.

Command Point (CP - velitelské body): hodnota, přidělená každé bojové jednotce podle její velikosti, např. regiment, divize, sbor. (Viz Command capacity)

Device (zařízení): specifická položka vybavení, která je buď instalovaná v letadlech, AFV nebo bojových vozidlech pro činnost posádky, nebo která je užívána personálem v pozemních složkách. Většina zařízení jsou zbraně, tedy bomby, rakety, pušky, kulomety, děla, protiletadlové a protitankové zbraně, ale také elektronická zařízení a přídatné nádrže pro letadla.

Equipment (výbava): všeobecný termín pro válečný materiál, zahrnující letadla, AFV, bojová vozidla a jejich instalované zařízení, jakož i další zařízení, která jsou součástí pozemních složek.

Fortification Defense Modifier (pozemní modifikátor opevnění): celkový obranný modifikátor k bojové hodnotě jednotky, sčítající hodnotu terénu a hodnotu jeho opevnění.

Guns (zbraně): zařízení, která jsou pozemními zbraněmi s ráží od 20 mm, kromě většiny minometů.

Permanent Supply Source (stálý zásobovací zdroj): hlavní zásobovací zdroj pro každou stranu. Zásobovací síť a jednotlivé zásobovací stanice musejí mít nepřerušené železniční spojení se stálým zásobovacím zdrojem.

Railhead (zásobovací stanice): přátelské železniční hexy, připojené k železniční síti. Je považována za zásobovací zdroj.

Rail Network (železniční síť): cesta složená z nepoškozených železničních hexů od zásobovací stanice ke stálému zásobovacímu zdroji.

Random(x), Rnd(x): počítačem generované náhodné číslo v intervalu 0 až x-1.

Railroad Repair Value (RRV - hodnota opravy železnice): číselná hodnota, založená na počtu stavebních podpůrných jednotek, napojených na železniční opravárenskou jednotku (FBD nebo NKPS) Určuje maximální počet opravovaných železničních hexů.

Railroad Repair Cost (RRC cena za opravu železnice): cena za opravu poškozeného železničního hexu v pohybových bodech.

Reserve aircraft (rezervní letadla): letadla, přidělená letecké skupině, která jsou označena jako unready (nepřipravená) a nebudou se účastnit leteckých misí. Rezervní letadla se nezapočítávají do celkového počtu maximálně možných letadel specifické letecké skupiny.

Supplies (zásoby): typ zásob, používaných k jídlu, údržbě a krmení koní. Munice, i když je separátním typem zásob, se nevyrábí odděleně, ale vydělí se ze zásob na základě potřeb jednotky. Jsou označovány také jako všeobecné zásoby.

Supply (zásoba): termín pro užité položky, požadované jednotkami k efektivnímu fungování. Jsou tři druhy: všeobecné zásoby, munice a palivo.

Supply grid (zásobovací síť): fyzická infrastruktura k dopravě a skladování potřebných komodit. Její hlavní část sestává ze stálých zásobovacích zdrojů, spojených železniční sítí. Součástí sítě mohou být i přístavy, což umožní zásobování přes vodu. Jednotky musejí být kvůli zásobování na nepřerušené zásobovací trase.

Supply source (zásobovací zdroj): hex se železnicí, která je součástí železniční sítě.

Support unit (podpůrná jednotka): jednoúčelové nezávislé prapory, regimenty a brigády různých typů. Až na stavební prapory, které mohou být automaticky odděleny k opravě železnice, se podpůrné jednotky neobjevují samostatně na mapě, ale jsou připojeny k HQ jednotkám, nebo některým bojovým jednotkám a budou uvedeny v detailním okně jednotky, ke které jsou připojeny.

Support Squad Ground Element (podpůrné skupiny pozemních složek): pozemní složky, které poskytují logistickou a administrativní podporu požadovanou jednotkami k efektivnímu fungování. Přes podobné jméno jsou podpůrné skupiny a podpůrné jednotky zcela odlišné entity.

TOE - Tables of Equipment (tabulka vybavení): seznam počtu a typů pozemních složek, obsažených v pozemní jednotce. TOE se používá jako obecný termín pro všechny TOE ve hře, ať už pomyslné, či skutečné, všeobecné, nebo specifické. Okno TOE obsahuje pomyslné i aktuální jednotkové TOE s všeobecnými typy pozemních složek (například střední tank).

3.2. OVLÁDÁNÍ

Hra se ovládá převážně myší, kdy levá myš znamená výběr a pravá myš, nebo Shift - pravá myš znamená nějakou akci (výjimkou je vícenásobný výběr se Shiftem a Shift - levá myš pro mise letecké přepravy). Většina funkcí je navíc přístupná pomocí klávesových zkratk. Zkratkou Shift - h lze ve hře zobrazit seznam všech klávesových zkratk.

3.2.1. Seznam klávesových zkratk

a	- automatizace leteckých misí (letecký průzkum nebo bombardování letišť)
a	- automatizace přepravy zásob / paliva (v módu air transport)
b	- Build-up/breakdown combat units
c	- Show Commander's Report screen
d	- Show Air Doctrine screen
e	- nepřátelské hexy on/off
f	- úroveň opevnění on/off
g	- automatické připojení jednotky (jednotek) k nejbližší použitelné HQ
h	- Show help locate hex/city/unit/air group unit
i	- Show Reinforcement / Withdrawal schedule
j	- vybraná jednotka do rezervního módu (pokud je povolen)
k	- vybraná jednotka do módu refit
l	- obrazovka ztrát
m	- vybrané jednotky do módu ready
n	- přepínač denní / noční (pro letecké mise)
o	- okno Order of Battle
p	- výrobní okno
q	- quick save
r	- přepínač poškození železnic on/off
s	- soft faktory na symbolech jednotek
t	- zobrazení jednotek na mapě on/off
u	- vrať poslední tah (pokud to vybraná jednotka umožňuje)
v	- okno vítězství
w	- zóny počasí
y	- přepínač hodnoty jednotek (graphic / numeral)
z	- přepínač info na symbolech jednotek (útok / obrana / hodnota pohybu)

Shift-A - ukazuj trasu pohybu jednotky on/off

Shift-B - postav novou jednotku

Shift-C - center map on selected hex

Shift-E - Logistics Phase Event Log

Shift-F - pevnostní jednotka na vybraném hexu

Shift-G - Game Options screen

- Shift-H** - Hotkey list
Shift-I - přepínač identifikace armády / fronty podle barvy on/off
Shift-J - Toggle Jump map on/off
Shift-K - potřebná posádka Osy (červená = žádná, žlutá = 1-99% posádky, modrá = 100%+ posádky)
Shift-L - ukaž továrny on/off
Shift-M - ukaž trasu pohybu (v MPs) na mapě on/off
Shift-O - ukaž zásobování (červená = izolované, žlutá = zásobovací trasa delší než 50 MP, oranžová = v zásobování předmostí)
Shift-P - Nastavení hry
Shift-Q - konec a odchod do hlavního menu (když hraje AI, je zkratka nefunkční).
Shift-R - přepínač módů on/off (fialová = rezervní, modrá = refit, bílá = statický, červená = stažená)
Shift-S - Save Game
Shift-T - vyber jednotky ve statickém módu
Shift-V - ukaž vítězné lokality on/off - červená vlajka (Sověti), černá (Němci) nebo pro obě strany
Shift-W - povětrnostní zóny on/off
Shift-X - konec nepřetržité hry (AI vs AI)
Shift-Y - reaktivace vybrané jednotky ze statického módu
= a + - zvětšení mapy
- zmenšení mapy
. vyber další jednotku v hexu
, vyber předchozí jednotku v hexu
- ESC** zavření aktuálního okna / boje
F1 pohybový mód
F2 železniční mód
F3 mód námořní přepravy
F4 mód obojživelné přepravy
F5 letecký průzkum
F6 bombardovací mód
F7 mód bombardování letišť
F8 mód bombardování měst
F9 mód letecké dopravy
F10 mód leteckého přesunu
F11 bojové okno
, předchozí boj hexu (když je vybráno bojové okno (F11))
. další boj hexu (když je vybráno bojové okno (F11))
F12 konec kola
- 0 ... 7** úroveň vydávání bojových zpráv (0=žádné, nebo úroveň 1 až 7)
Ctrl-0 zvýrazni partyzánské jednotky
Ctrl-1 zvýrazni HQ's (červená = Vrchní velení (typ 1), oranžová = Axis Army Group/Soviet Front/Military District/Moscow Defense Zone (typ 2), žlutá = Army (typ 3), modrá = Corps (typ 4).
Ctrl-2 zvýrazni letecké základny
Ctrl-3 zvýrazni obrněné/motorizované/mechanizované bojové jednotky
Ctrl-4 zvýrazni jednotky kavalérie
Ctrl-5 zvýrazni nemechanizované bojové jednotky pěchoty
Ctrl-6 zvýrazni bezpečnostní jednotky
Ctrl-7 zvýrazni sovětské dělostřelecké a protitankové bojové jednotky
Ctrl-8 zvýrazni opevněné regiony a zóny
Ctrl-9 zvýrazni železniční opravárenské jednotky
Space zapauzování zprávy on/off
TAB podržet k zobrazení leteckých ikon, pokud je zakázáno popup

4. HERNÍ SEKVENCE

4.1. Přehled průběhu kola

A. Kolo hráče za Osu

- 1) Logistická fáze Osy
- 2) Generální logistická fáze (jen pro jednotky Osy)
- 3) Soviet Player PBEM Save Break Phase (PBEM only)
- 4) Akční fáze osy

B. Kolo hráče za Sověty

- 5) Sovětská logistická fáze
- 6) Generální logistická fáze (jen pro sovětské jednotky)
- 7) Axis Player PBEM Save Break Phase (PBEM only)
- 8) Sovětská akční fáze

Pro prvního hráče v prvním kole neproběhne žádná logistická fáze. Když hraje první hráč za Osu, scénář začne akční fází Osy. Když hraje první sovětský hráč, scénář začíná sovětskou akční fází. V druhém a další kole už proběhne normální pořadí akcí. To znamená, že ve scénářích, kde jako první hraje sovětský hráč, prvních sedm fází je v prvním kole přeskočeno, takže hráč Osy nehraje první kolo a sovětský hráč nemá žádnou logistiku.

4.2. Detaily logistické fáze

Každé kolo normálně obsahuje stejnou posloupnost logistických operací, rozdělených do zřetelných oddílů.

Logistická fáze Osy (jen na začátku kola Osy)

Nastavení počasí (22.2)

Aktivace armád Osy (10.3)

Aktualizace/konverze skupiny pozemních prvků (21.1)

- i když se tato část vyskytne jen v průběhu logistické fáze Osy, platí pro oba hráče.

Nastavení ustupujících částí (18.4)

Kontrolní část kapitulace spojenců Osy (19.1.4)

Sovětská Logistická fáze (jen na začátku sovětského kola)

Přejmenování části sovětských vzdušných skupin jednotek (8.1.4.3)

Povýšení jednotek na gardové (9.2)

Přejmenování segmentů sovětské fronty (7.6.6)

Přejmenování sovětských vzdušných HQ jednotek (8.3.2)

Rozpuštění sovětských sborů HQ jednotek (18.5.2)

Segment půjčky a pronájmu (21.5)

Doplnění partyzánů (17.1)

Vzdušné zásobování partyzánů (17.1.1)

Partyzánský útok (17.1.2)

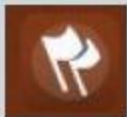
Generální logistická fáze (pro oba hráče)

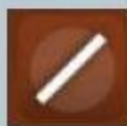
- Stažení skupin vzdušných jednotek (8.4.2)
- Obnovení vyřazených částí mužstva (18.2)
- Přidání administrativních bodů (12.1)
- Ovládání izolovaných hexů (15.12)
- Určení, zda jsou spojena města a městské zástavby se zásobovací mřížkou (20.1)
- Upgrade opevňovacího statutu jednotek (15.3.2)
- Posily (18.1.1)
- Upgrade jednotek TOE (OB) (7.2.2.1)
- Pozemní jednotky (7.2.2.1, 21.1.9)
- Vzdušné jednotky (8.1.5, 21.1.9)
- Produkce (21.0)
 - nová produkce (21.1)
 - upgrade továren (21.1.9.)
 - rozšíření továren (21.1.8)
 - výpočet celkové kapacity železnice (21.1.11)
 - zásobování měst a městské zástavby (21.1)
- Výpočet potřeby paliva vozidel (20.3.3)
- Výcvik pozemních jednotek (9.3.1)
- Výcvik vzdušných jednotek (9.3.2)
- Nahrazení (18.2)
 - návrat poškozených pozemních jednotek (18.2.1)
 - návrat nadměrné podpory pozemních jednotek (18.2.1)
 - opravování (18.2.1)
 - normální nahrazení (18.2.1)
 - nahrazení letadel (18.2.4)
- Zásobování (20.4.2)
 - přerozdělení pohotovostních vozidel (20.1.4.2)
 - nastavení zásobovacích požadavků jednotek (20.1)
 - první dodávka zásob (od HQ jednotek) (20.4.2)
 - automatický pohyb železničních opravárenských jednotek (14.2.1.1)
 - nouzové železniční opravy (14.2.1.1)
 - druhá dodávka zásob (od železnice) (20.4.2)
- Oslabení vozidel (20.1.4.3)
- Nastavení vozidel v jednotkách (20.1.4.2)
- Přidání únavy jednotek (9.4)
- Únava pozemních jednotek (9.5)
- Redukce únavy a opravy pozemních jednotek (9.4.1)
- Příprava a opravy letadel (8.1.1, 18.2)
- Oslabení letadel (9.5.4)
- Ustupující jednotky (18.4)
- Transfer záložních jednotek (7.6.3.2)
- Stavba opevnění (15.3.2)
- Opravy poškozených železničních hexů (14.2.1.1)
 - povolání stavebních záložních jednotek
- Pozemní průzkum (13.1)
- Shromáždění připojených jednotek (15.9.4.1)
- Velení (11.0)
 - povyšování velitelů (11.4)
 - oprava hodnocení velitelů (11.2.6)
 - výměna velitelů (11.4.3)
- Nastavení rozptylu pohybu jednotek (14.1.2)
- Zmrazení nečinných jednotek (18.1.1)
- Kontrola kapitulace izolovaných jednotek (15.12)
- Změna velitelského statutu (11.0)
- Odstranění prázdných jednotek
 - bojové útvary bez pozemních složek budou ze hry odstraněny.

5. INTERFACE HRY

5.1.3. Soft faktory

Toto tlačítko (v pravém horním rohu obrazovky) zobrazí jeden z pěti faktorů zvýrazněním určité barvy v levém rohu jednotky. Stiskem tlačítka, nebo klávesové zkratky "s" se přepíná mezi morálkou (Morale), zkušeností (Experience), zásobami (Supply), palivem (Fuel) a množstvím záložních jednotek, připojených k jednotkám. Lze také zvolit, aby se nezobrazovala žádná z těchto položek. Barevné trojúhelníky v levém rohu jednotek mají podle vybraného faktoru tyto významy:

Symbol	Soft Factor	Color Code				
		Bright Green	Dark Green	Yellow	Orange	Red
	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%
	Morale	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%

Symbol	Soft Factor	Color Code				
		Bright Green	Dark Green	Yellow	Orange	Red
	Number of Support Units attached to a Combat Unit	0	N/A	1	2	3
	Number of Support Units attached to a HQ Unit	0	1-6	7-12	13-18	19+
	No Soft Factor Selected	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

5.1.5. Box hlavních a městských informací

Motor pool: zobrazuje stav hráčova zásobníku vozidel (20.1.4). První číslo je celkový počet vozidel v zásobníku. Druhé číslo je potřebný celkový počet vozidel do naplnění 100% kapacity vozidel. Pokud je celkový počet vozidel menší než jedna třetina potřeby, bude tento text žlutý. Pokud je celkový počet vozidel menší než čtvrtina potřeby, bude červený.

5.2.2. Vybrané hexy a barvy ohraničení jednotek

Každý hex na mapě je vybratelný. Vybraný hex zůstává vybraný a hráč může posunovat mapu a bloudit kurzorem po ostatních hexech a zkoumat jejich hodnoty. Prázdný hex se zobrazí v modré barvě. Prázdné hexy s městem, nebo městskou zástavbou, mají jméno, které se zobrazí v pravém horním rohu v General Information and City Box. Vybráním města, nebo městské zástavby se zobrazí jeho informační okno (5.4.27). Výběrem hexu s jednotkou se hranice jednotky vybarví červeně.

5.2.2.1. Vybraný hex v pohybovém módu

Ve fázi hráče vyberte hex v jednom z pohybových módů (F1 - F4) a je-li v něm jednotka, vyberete zároveň jednotku. (5.3). Pokud je na hexu více než jedna jednotka, bude vybrán celý štos. Jednotky ve štosu budou orámovány fialově. Kromě toho budou ostatní jednotky na mapě v jiných hexech a odvybrané jednotky ve stejném hexu (5.2.3), které mají nějaký vztah k vybrané jednotce (jednotkám) v organizačním schématu, ohraničeny takto:

Nejbližší Vyšší velitelská jednotka: **oranžová**

Rovnocenné: **žlutá**. Jednotky, které jsou napojeny na stejný štáb.

Podřízené: **modrá** nebo **červená**. Jednotky připojené přímo k vybrané jednotce.

Modrá do vzdálenosti 5 hexů od jednotky, ke které jsou připojené.

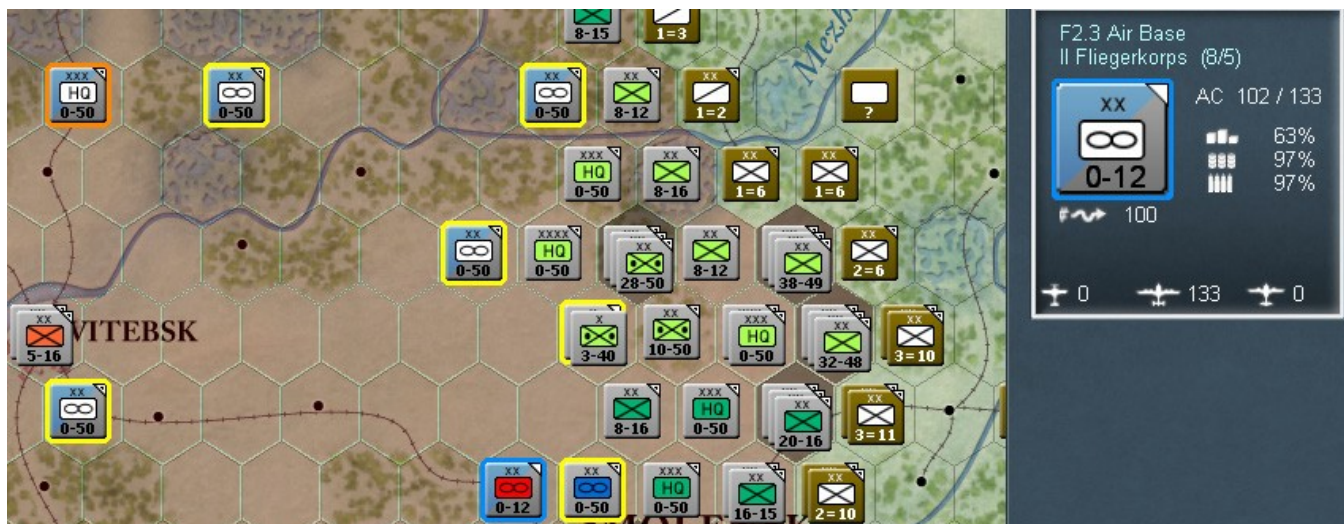
Červená, pokud jsou více než 5 hexů od své HQ jednotky (bez postihu), nebo nemohou projít skrze přátelský hex, či nemohou přejít až na přátelský hex na méně než 20 hexů od své HQ jednotky. Výjimkou jsou oprávnění železnice a základny vzdušných jednotek. Toto červené orámování neplatí pro další HQ jednotky, které se nezásobují z jiných HQ jednotek.

Výjimkou z uvedených pravidel jsou plukovní a zhroucené brigády jednotek z německých divizí a sovětské tanky a mechanizované sbory, jakož i poškozené sovětské divize kavalérie a střelecké sbory bojových útvarů. Zhroucené jednotky v ostatních hexech, patřící ke stejné originální jednotce, například 1/292 a 2/292 regiment z 292 pěší divize, budou spíše než žlutě (spojení s rovnocennými jednotkami) ohraničeny modře.

Pokud je na stejném hexu vybrán nejbližší nadřízený štáb a jeho podřízená jednotka, barvy ohraničení jednotek v dalších hexech budou odpovídat spíše nejbližšímu nadřízenému štábu, než podřízené jednotce.

Pokud jsou na stejném hexu jednotky organizované v různých štábech, budou všechny platné jednotky ohraničeny.

5.2.2.2. Hexy v ostatních módech



Výběr hexu v jednom ze vzdušných režimů (F5 - F10) ohraničí všechny přátelské vzdušné jednotky žlutě. Výjimkou je vzdušný transportní mód, kde jsou žlutě ohraničeny jen ty vzdušné jednotky, které mohou provádět leteckou přepravu. Dokud je vybraný vzdušný mód, v postranním pruhu se zobrazují pouze letecké základny.

V Battle Locator Mode (F11) se zobrazí bojové výsledky jen na hexech, kde probíhá boj vzdušných nebo pozemních jednotek. Zbytek mapy, který obsahuje normální pop-up okna, bude nečinný.

Vícenásobný výběr jednotek ve více hexech při přípravě na útok lze provést výběrem prvního hexu, pak stiskem klávesy Shift a tažením myši přes patřičné hexy. (5.2.3).

Více jednotek pro přípravu připraveného (deliberated) útoku lze vybrat tak, že vybereme jednotku a další k ní vybíráme se stisknutou klávesou Shift.

5.2.3. Unit bar (boční panel jednotky)

Grafické zobrazení jednotky:

V pravém horním rohu je v malém trojúhelníku pohybový status.

Pokud se jednotka nepohnula, bude ve větším bílém trojúhelníku menší černý.

Pokud se jednotka pohnula a má ještě pohybové body, bude tam jen bílý trojúhelník.

Pokud jednotka spotřebovala všechny pohybové body, nebude v pravém horním rohu nic.

Unit Mode: jen bojové jednotky.

Přepínání mezi připraveným, rezervním a opravným módem. Stav jednotky může být **unready**, nebo **delpeted** (nepřipravený nebo vyčerpaný). Pak jej můžete přepnout jen do opravného módu.

Refit All (opravit vše) On/Refit All Off: jen HQ jednotky. (opravit vše)

5.2.3.1. Vícenásobný výběr hexu a transfer mód jednotek

Pokud je v přípravě na bitvu vybráno více hexů, zobrazí se v postranním panelu jako menší obdélníkové proužky se jménem jednotky a svými CV pohybovými body. Vybrány mohou být jen bojové útvary. Kliknutím levou myší na tento proužek odstraníme vybranou jednotku ze skupiny a zrušíme její výběr.

5.3.1.2. Hasty Attack (rychlý útok)

Shrnutí:

Jen pro jeden hex. Levá myš výběr, pravá myš útok.

Detaily:

Vyberte hex s alespoň jednou jednotkou a v unit baru zrušte výběr jednotek, které se nebudou útoku účastnit.

5.3.1.3. Deliberate Attack (připravený útok)

Shrnutí:

Vícenásobný výběr hexů. Shift levá myš výběr a Shift pravá myš útok.

5.3.1.4. FBD/NKPS - oprava železnic

Přemístěte jednotku FBD/NKPS na hexy, které potřebují opravit železnici použitím taktického pohybu. Vyberte RRC (Rail Repair Cost), který se objeví na jednotce, pokud má dostatek pohybových bodů pro výkon opravy. Výběr RRC nastaví poškození hexu na 1% a tento poslední bod poškození bude automaticky opraven v průběhu nouzové železniční opravy v další fázi hráčovy logistiky. Na opravu označeného hexu budou utraceny pohbové body. Číslo vedle RRC ukazuje počet pohybových bodů, potřebných k opravě vybraného hexu. Pokud je jednotka umístěna na hexu, kde nelze opravovat, bude vedle RRC zobrazen symbol "-". (14.2.1.1)

5.3.2. Rail Mode (F2) (železniční mód)

5.3.2.1. Strategický pohyb pozemních jednotek

Shrnutí:

Levá myš výběr, pravá myš naložit do vlaku a pohybovat, levá myš v pohybovém módu (F1) vystoupit z vlaku.

Detaily:

Jednotka musí být přesunuta na přátelský napoškozený železniční hex, v jehož sousedství není nepřátelská jednotka. Vyberte jednotky a použijte Units bar k výběru jednotek, které nebudou přepraveny. Aktuální strategické pohybové body (SMP) budou vždy zobrazeny pod ikonou jednotky v units baru. Při povolení zobrazení pohybu (default) budou hexy, kam jednotka nedosáhne pro malý počet bodů šedé, neprůchodné nebo nepřítelům blokováné hexy budou červené.

5.3.2.2. Strategický železniční pohyb evakuace sovětských továren

Shrnutí:

Levá myš na město, levá myš na jméno města v general info boxu, levá myš na ">>" link k výběru počtu všech továren, které mají být přesunuty. Pravá myš na město či městskou zástavbu, kam má být po železnici továrna přesunuta.

5.3.5. Air Recon mode (F5) (vzdušný průzkum)

Letecké mise k odhalení nepřátelských jednotek.

Shrnutí:

Levá myš na leteckou základnu, pravá myš na nepřátelský hex. Pokud hráč vybere AI tlačítko, případně hotkey "a", bude průzkumná mise provedena automaticky.

5.3.9. Air Transport Mode (F9) (vzdušný transport)

Může být použit pro tři druhy vzdušné dopravy. Shoení zásob, dopravu nemotorizovaných pozemních jednotek k nebo do přilehlých přátelských leteckých základen, a výsadek bojových jednotek.

5.3.9.1. Letecké zásobování přátelských jednotek

Shrnutí:

Levou myší vyberte leteckou základnu, pravou myší vyberte hex s přátelskou jednotkou, které se mají shodit zásoby. Nebo Shift - pravá myš na všechny jednotky, které mají být zásobeny. Hráč může tlačítkem AI zvolit možnost (hotkey "a") zásobování automaticky počítačem.

5.3.9.2. Vzdušný transport nemotorizovaných jednotek

Přepravuje vzduchem přátelské jednotky z přátelského letiště na nebo do přilehlého hexu k jinému přátelskému letišti.

Shrnutí:

Levou myší v pohybovém módu (F1) vyberte nemotorizovanou jednotku na letecké základně, přepněte do vzdušného módu (F9), Shift - levá myš na přátelskou leteckou základnu, kam chcete vybrané jednotky přepravit.

Všimněte si, že hodnota Max Sorties nesmí přesáhnout Required Sorties.

5.3.9.3. Výsadek bojových jednotek

Provede výsadek jednotky velikosti brigády či regimentu z letecké základny na vybraný hex.

Shrnutí:

Levou myší v pohybovém módu (F1) vyberte výsadkovou jednotku na letecké základně, přepněte do vzdušného módu (F9), Shift - levá myš na hex, kam chcete vybrané jednotky vysadit.

5.3.10. Mód vzdušné přepravy (F10)

Přepravuje skupinu vybraných jednotek mezi jednotlivými leteckými základnami.

Shrnutí:

Levou myší vyberte leteckou základnu, levou myší klikněte na jednotku v Unit baru, pravou myší do okolí přátelské letecké základny, kam se mají vybrané jednotky přepravit.

5.3.10.1. Poloautomatická přeprava skupin jednotek

Vzdušný svazkový systém, obsažený v detailním okně, může být použit k poloautomatické přepravě vzduchem. Všimněte si, že skupiny jednotek nemohou být nastaveny v módu vzdušné přepravy (F10), kvůli nemožnosti zpřístupnit detailní okno letecké základny. Skupiny vzdušných jednotek lze nastavit ve všech ostatních módech (F1 - F9), které umožňují vybrat leteckou základnu. V těchto módech mohou letecké základny využít link "Move" k automatickému připojení skupiny vzdušných jednotek.

5.4. Obrazovky a okna rozhraní

5.4.1. Order of Battle (OOB)

ORDER OF BATTLE	
[+] STAVKA - Marshal Boris Shaposhnikov [-] Leningrad Front - General-Leytenant Leonid Govorov 38th Guards Light Rocket Regiment (646 - 24 - 0) NN TD Artillery Battalion (417 - 16 - 0) NN TD Artillery Battalion (408 - 16 - 0) 92nd AA Battalion (136 - 10 - 0) 116th AA Battalion (120 - 11 - 0) 2nd Sapper Battalion (229 - 0 - 0) 71st Sapper Battalion (218 - 0 - 0) 325th Sapper Battalion (229 - 0 - 0) 1st Tank Brigade (792 - 7 - 29) 125th Rifle Division (8349 - 126 - 0) 13th Rifle Brigade (3524 - 40 - 0) [+] 23rd Independent Army - General-Mayor Aleksandr Cherepanov [-] Leningrad Air Command - General-Leytenant Aleksandr Novikov 1st VVS Air Base 14 GIAP 15 x Yak-1 15 GShAP 15 x IL-2 44 BAP 14 x SB-2 2nd VVS Air Base 154 IAP 12 x P-40B	 GERMANY 3083688 (2898370) 28432 (27574) 2892 (2862) 3112 (2759)  RUMANIA 508212 (490870) 4724 (4520) 115 (114) 174 (155)  HUNGARY 466767 (459653) 3186 (3116) 229 (229) 257 (211)  ITALY 104060 (100299) 722 (709) 44 (43) 70 (52)  FINLAND 267948 (247161) 2442 (2371) 0 (0) 126 (115)  SLOVAKIA 39469 (38524) 194 (186)

Hotkey "o". Podává hráči obraz o celkové sestavě až k individuální jednotce a přehled o statutu armády a letectva každé země.

Jednotky, umístěné na mapě, jsou psány modře a po kliknutí na některou z nich se zavře okno OOB a přenesení hráče na okno detailu jednotky. Zavření tohoto okna přepne na mapu do hexu, ve které se vybraná jednotka nachází. Jednotky mimo mapu a podpůrné jednotky jsou vypsány bíle a nelze se z nich přepnout do detailního okna jednotky.

5.4.2. Obrazovka ztrát

Hotkey "l" (Losses screen). Poskytuje přehled o ztrátách všech stran konfliktu (poškození a zničení) a o definitivních ztrátách vojáků, zbraní, AFV, vozidel, zásob, paliva a letadel. Po odehrání kola poskytuje seznam zničených, nebo rozpuštěných jednotek v tomto kole. Obsahuje celkem tři obrazovky: pozemní ztráty, vzdušné ztráty a zničené a rozpuštěné jednotky.

5.4.2.1. Pozemní ztráty

Na levé straně obrazovky jsou vypsány definitivní ztráty podle jednotlivých pozemních jednotek v těchto sloupcích:

- **Nationality** (státní příslušnost)
- **Ground Element type** (typ pozemní jednotky)
- **Permanent Losses** (permanentní ztráty)
- **Battle just conducted** (právě vedená bitva - každá akce, provedená po bitvě tento sloupec vynuluje)
- **Losses during the current turn** (ztráty v tomto kole)
- **Total losses during the game** (celkové ztráty během hry)

Na pravé straně jsou pro každou stranu podrobně vypsány ztráty jednotlivých vojáků, zbraní, AFV takto:

- **Recent Battle and non-combat casualties** -poslední bojové a nebojové ztráty. Obsahují ztráty, utrpěné v posledním boji, nebo v předchozí fázi logistiky, způsobené oslabením. Tento sloupec každá akce po bitvě nebo na začátku fáze hráčovy akční fáze vynuluje.
- **Permanent Losses** (permanentní ztráty)
- **Losses during the current turn** (ztráty v tomto kole)
- **Total losses during the game** (celkové ztráty během hry). Pod tímto sloupcem jsou tři další řádky, které obsahují počet zabitých, zajatých a vyřazených mužů. Všimněte si, že někteří vyřazení muži jsou vráceni do zásobníku sil, což poněkud redukuje definitivní ztráty.

Na dolní pravé straně si hráč může vybrat, jaké ztráty si chce prohlédnout.

5.4.2.2. Vzdušné ztráty

Levá strana obrazovky obsahuje ztráty jednotlivých letadel a jejich typu, například JU-88A, v těchto sloupcích:

- **Individual Aircraft type** (jednotlivý typ letadla)
 - **Permanent Losses** (permanentní ztráty)
 - **Losses during the current turn** (ztráty v tomto kole)
- **Total losses during the game** (celkové ztráty během hry)

Pravá strana obsahuje ztráty typů letadel, například stíhač, a další dělení takto:

- **Recent Battle and non-combat casualties** (poslední bojové a nebojové ztráty). Obsahuje letadla zničená v posledním boji. Na rozdíl od pozemních ztrát nepočítá poškozená letadla. Tento sloupec se po každé akci, porvedené po poslední bitvě nebo na počátku fáze hráčovy akční fáze nuluje.
- **Permanent Losses** (permanentní ztráty)
- **Losses during the current turn** (ztráty v tomto kole)
- **Total losses during the game** (celkové ztráty během hry). Pod tímto sloupcem jsou dva další řádky, které obsahují počet letadel sestřelených flakem, nebo nebojové provozní ztráty. Tyto součty jsou podмноžinou celkových ztrát, i když separátní ztráty.

5.4.2.3. Zničené a rozpuštěné jednotky

Destroyed & Disbanded Units					----- Destroyed Units -----		
Turn	Nat	Name	Type	Disband	Prev Turn	Cur Turn	Total
[-] TURN 2 AXIS: 1 SOVIET: 0					AXIS UNITS:		
2	Slov	Slovakian Corps	HQ	X	HQ Corps	0	1
[-] TURN 1 AXIS: 0 SOVIET: 1					SOVIET UNITS:		
1	Sov	21st Mountain Cavalry Division	Cavalry		Cavalry Divisions	1	0

Seznam zničených a rozpuštěných jednotek v tomto kole. Rozpuštěné nepřátelské jednotky se nezobrazují. Na levé straně se zobrazují zničené a rozpuštěné přátelské jednotky a zničené nepřátelské jednotky za každé kolo takto:

- **Turn number** (číslo kola)
- **Nationality** (státní příslušnost)
- **Name of unit** (jméno jednotky)
- **Unit type** (typ jednotky)
- **Disband** (rozpuštěné), kde je rozpuštění indikováno písmenem X.

Na pravé straně jsou vypsány zničené typy jednotek všech stran. Přátelské jednotky byly zobrazeny v celkovém součtu, ale nezobrazují se jako takové. Jsou zde tři součty: předchozí kolo, aktuální kolo a celá hra.

5.4.3. Výrobní obrazovka

PRODUCTION

Hotkey "p". Informuje o výrobě letadel, pozemní výbavy, zásob, personálu a různých dalších vstupů technologických procesů. Hráč uvidí jen informace pro svou stranu. Levá strana obrazovky je rozdělena na čtyři sekce: letadla, pozemní součásti, special (hlavní kategorie pro všechny další vstupy produkce) a ukořistěné zdroje.

5.4.3.1. Vzdušná pozemní sekce

Obsahuje tyto sloupce:

Nationality (státní příslušnost): všechny jednotky na sovětské straně jsou označeny SU

Name (jméno): letadlo, pozemní součást, případně jméno továrny. (každé jméno má spojení na platné město v produkční obrazovce)

Všechna letadla a pozemní prvky jsou ve výrobní obrazovce symbolizována takto:

- právě ve výrobě - bez symbolu
- zastaralé (už se nevyrábějí) '#'
- budoucnost (zatím se nevyrábějí) '***'

Capacity (kapacita): počet továren, který buď položku vyrábí, nebo ji bude vyrábět pro budoucí položky. 'A' indikuje položku vyráběnou zbrojními podniky (Armament Production factories). Letadla, AFV a bojová vozidla vyrábějí specializované podniky, ale všechny ostatní pozemní součásti se vyrábějí za použití generovaných vyzbrojovacích bodů, produkovaných zbrojními továrnami (Armament Production factories).

Damaged(poškozené): množství továrních bodů, které produkuje jednotlivá položka, která utrpěla 50 nebo víceprocentní poškození

Pool (zásobník): počet letadel nebo pozemních jednotek, vybavených pro náhrady.

Built (postaveno): celkový součet typů letadel nebo pozemních jednotek, vyrobených od začátku scénáře.

Units (jednotky): počet jednotek, obsahující typ letadel, nebo pozemních jednotek. Výběr čísla přemístí hráče na velitelskou obrazovku, kde se zobrazuje seznam použitelných jednotek.

5.4.3.2. Speciální sekce

Obsahuje šest sloupců:

Factory name (jméno továrny): každé jméno je spojeno s platným městem v produkčním okně.

Capacity (kapacita): Celkový počet továrních bodů, ať poškozené, či nepoškozené, které mohou produkovat položku. 'A' indikuje položku produkovanou zbrojními podniky (Armament Production factories). V případě speciální sekce to platí pro opravu vozidel a ukazuje počet vyzbrojovacích bodů pro opravu poškozených vozidel.

Damaged(poškozené): množství továrních bodů, které produkuje jednotlivá položka, která utrpěla 50 nebo víceprocentní poškození

Pool (zásobník): počet letadel nebo pozemních jednotek, vybavených pro náhrady. V případě speciální sekce se tento sloupec vztahuje k opravám vozidel, výrobě vozidel, produkci personálu a výzbrojních bodů.

Built (postaveno): celkový součet položek, vyrobených od začátku scénáře.

Units (jednotky): tento sloupec ve speciální sekci zobrazuje pouze nuly.

5.4.3.3. Ukořistěná technika

Obsahuje 5 sloupců:

Nationality (státní příslušnost): sovětské jednotky jsou označeny SU.

Name (jméno): každé jméno má link na produkční obrazovku.

Pool (zásobník): celkový součet zajatých jednotek od počátku scénáře.

Captured (ukořistěno): celkový počet ukořistěné techniky od začátku scénáře.

Units (jednotky): počet jednotek, obsahující typ letadel a pozemních součástí. Výběr čísla přesune hráče na velitelskou obrazovku, kde je seznam použitelných jednotek.

5.4.3.4. Výroba podle státu a dosažitelnosti

Vpravo nahoře se hráč může podívat na produkci zemí, nebo zabraných území. Pro hráče Osy je číslo v závorce za každou zemi procentem celkové produkce, určené pro východní frontu, použitelné ve hře. Pro ostatní státy ve scénářích mimo kampaň číslo v závorce znamená produkci, která bude ve scénáři k dispozici. Pro některé země, například Polsko, bude druhé číslo v závorce znamenat procento celkem dostupného počtu personálu. Výběr země zobrazí jen výrobní data země. Výběr "**Captured**" zobrazí data ze speciální sekce, vztahující se k továrnám v nepřátelském městě.

5.4.3.5. Informace o personálu, zásobách a výrobě vozidel

Prostřední pravá část je přehled personálu, zásob a vozidel, související se všemi oblastmi, nebo jednotlivě vybranou zemí, případně obsazeného území.

Manpower in Cities/Towns (personál v městech/čtvrtích): celkový počet továrních personálních bodů.

Fuel stores (zásoby paliva): součet zásob paliva ve skladech.

Oil stores (zásoby ropy): celkový součet zásob ropy, použitelné k rafinaci na palivo. Supply stores - celkové množství zásob ve skladech.

Resource stores (zásoby zdrojů): celkový součet zdrojů ve skladech.

Dodávky jednotkám (Supplies in Units): celkové množství dodávek jednotkám. Číslo v závorce je množství, potřebné ke 100% zásobení všech jednotek.

Ammo in units (munice jednotek): celkové množství munice u jednotek. Číslo v závorce je množství, potřebné ke 100% zásobení všech jednotek.

Fuel in units (palivo jednotek): celkové množství paliva u jednotek. Číslo v závorce je množství, potřebné ke 100% zásobení všech jednotek.

Supply and Fuel Depots in HQ's (zásoby a sklady paliva v HQ): celkové množství zásob a paliva připojené k velitelským jednotkám.

Vehicles in units (vozidla jednotek): celkové množství vozidel, přiřazených jednotkám. Číslo v závorce je množství, potřebné ke 100% zásobení všech jednotek.

Vehicles in pool (vozidla v zásobníku): celkový počet vozidel, které strana používá. Číslo v závorce je počet potřebný ke 100% saturaci. Všimněte si, že vozidla v zásobníku nejsou přiřazena jednotkám, ale jsou užívána výlučně k podpoře zásobovací sítě.

Vehicles in repair (vozidla v opravě): celkový počet opravených vozidel.

Fuel pool (palivový zásobník): celkový palivový zásobník pro vozidla z vozidlového zásobníku.

5.4.7. Letecká doktrína

AIR DOCTRINE				
Percent Required to Fly	<<<<	<<	50	>>>>
Ground Support	<<<<	<<	60	>>>>
Ground Support Escort	<<<<	<<	80	>>>>
Ground Attack	<<<<	<<	75	>>>>
Ground Attack Escort	<<<<	<<	80	>>>>
Airfield Attack	<<<<	<<	80	>>>>
Airfield Attack Escort	<<<<	<<	50	>>>>

Hotkey "d". První sloupec obsahuje různá nastavení letecké doktríny. Druhý a třetí sloupec jsou tlačítka pro snížení hodnoty o 5, respektive 20%. Čtvrtý sloupec ke aktuální nastavení letecké doktríny. Pátý a šestý sloupec jsou tlačítka pro nastavení vyšší hodnoty o 5, respektive 20%.

5.4.8. Plánování posil a stažení

REINFORCEMENTS & WITHDRAWALS	
TURN	UNIT
7 / 11 / 1943	
2	355th Infantry Division (16067 - 161 - 0)
7 / 18 / 1943	
3	II/72nd Gun Battalion (272 - 9 - 0)
3	113th Infantry Division (16299 - 161 - 0)
7 / 25 / 1943	
4	withdraw -----> 62nd Pioneer Battalion (1020 - 0 - 0)
8 / 1 / 1943	
5	withdraw -----> L.A.H. SS Panzergrenadier Division (15134 - 175 - 123)
8 / 8 / 1943	

Hotkey "i". Skládá se ze dvou částí - pozemní a vzdušné. Základní okno zobrazuje pozemní jednotky. V pravém horním rohu lze přepnout na vzdušené jednotky. Číslo kola a datum odpovídá příjezdu čerstvé či naplánovanému stažení vyčerpané jednotky. Pozemní jednotky obsahují počet mužů, zbraní a AFV, které přijedou s jednotkou, nebo aktuální množství mužů, zbraní a AFV, které bude staženo. Skupiny vzdušných jednotek obsahují typ letadla v jednotce (např. Ju 88D-1). Pro posilové jednotky budou uvedeny koordináty hexu, na který jednotky vstoupí. Pokud tento hex nebude přístupný, bude zobrazen alternativní hex. Příklad: 76,2 ->72,0. Pokud nebude zobrazen žádný hex, bude příchozí jednotka dodržovat standardní příjezdové pravidlo západní/východní okraj (18.1.1).

5.4.9. Velitelská obrazovka (Command's report)

Hotkey "c". Je to multitabulkový systém informací o jednotkách, velitelích, vybavení a bitvách, které lze mnoha způsoby filtrovat a třídit. Na informace ve velitelském okně jsou napojena různá další okna. V tomto okně lze změnit mnoho parametrů jednotek i skupin jednotek, viz Dodatek C. (sekce 26.3)

5.4.11. Zpráva o bojovém výsledku a lokátor bojů (F11)



Zobrazuje výsledky pozemního a vzdušného boje. Obvykle se v průběhu boje automaticky zobrazí. Nezobrazuje vzdušné transporty. Nastavení resolution message level na 0 toto okno zakáže, nastavení na 1 nebude zobrazovat vzdušný průzkum. (3.3.4) Boje a letecké mise, proběhnuvší během kola, lze také zobrazit pomocí lokátoru bojů (F11).

5.4.11.1. Okno bojového výsledku

Axis Forces Attacking/Defending (síly Osy útočí/brání): hodnotí účast jednotlivých složek v boji. Záložní bojové jednotky budou mít u svého jména "R" (reserve). Všimněte si, že jsou uváděny jen protiletadlové jednotky, i když na letadla mohou pálit i jiné pozemní jednotky. Rychlý útok Osy je označen "H" (Hasty). Při bombardování letiště vysílá na misi jednotky letecká základna. Bránící stíhač protivníka bude uveden na vrchu okna společně se seznamem všech letadel, která se účastnila obrany ve formátu (xxxx), kde první číslo jsou připravená letadla a druhé celkový počet letadel. V průběhu boje bude tento seznam automaticky aktualizován o poškozená a zničená letadla.

Ve spodní části okna:

Combat value (bojová hodnota): celková bojová způsobilost všech jednotek Osy, zúčastněných v boji před jeho zahájením, zohledňující i obranné modifikátory pro obranu jednotek. (15.3)

Command mod (velitelský mód): velitelský bojový modifikátor (15.6.2), procentuální modifikátor pro celkovou způsobilost k boji skrze ostatní do boje zapojené jednotky.

Modified combat value (upravená bojová hodnota): zobrazí se na konci boje a slouží k určení vítěze. Odráží ztráty vzniklé v boji i výsledky náhodných faktorů a početných vůdcovských zásahů, které mohou toto číslo významně ovlivnit.

Eng Value/Fort Level (motorová hodnota/úroveň opevnění): Pokud Osa útočí, zobrazuje se zde relativní hodnota počtu inženýrů, podílejících se na útoku. Všimněte si, že inženýrské hodnoty se při výpočtu jejich schopnosti redukovat úroveň opevnění v boji dělí úrovní opevnění. Pokud je Osa obránce, zobrazí se náhradní úroveň opevnění, která se mění, pokud je během boje úroveň opevnění změněna. Po boji se zobrazí každé snížení úrovně opevnění ve formátu x->y, kde x je počáteční úroveň a y snížená úroveň po boji. (15.3.2).

Soviet Forces Attacking/Defending (Sovětské síly útočí/brání): pravá strana okna poskytuje stejné informace pro sovětské síly.

Forces Engaged (útočící síly): horní část zobrazuje hexové souřadnice, počasí a typ terénu, kde se bojovalo. Pod tím se zobrazí číselný přehled sil účastníků se boje, počet ztrát, zajatých a zničených sil a jednotek, poškozených a zničených leteckými útoky. Síly Osy jsou vždy uvedeny vlevo a síly SU vždy vpravo. Používají se tyto zkratky:

ATK(Attacking side): útočící strana.

DEF(Defending side): bránící strana.

LOST(Ztráty): poškozené, zajaté a zničené jednotky.

Men: personál a jednotkové součásti. Ztráty mohou vzniknout poškozením, zajetím nebo zničením v boji.

Art: zbraně pozemních jednotek.

Afv: lehká obrněná vozidla pozemních jednotek (armoured fight vehicles)

Ftr: stíhači (fighter aircraft)

Bmr: bombardéry (bombers aircraft). tíhací bombardéry spadají pod Bmr.(16.1.7)

Utl: pomocná letadla (utility aircraft)

5.4.11.2. Lokátor bojů (F11)



Při využití lokátoru bojů (F11) okno bojových výsledků zobrazí počet bitev, které se odehrály ve vybraných hexech a umožní každou bitvu postupně projít. Boje jsou uvedeny podle druhu, nejprve pozemní a pak vzdušné. Při přejetí kurzorem nad hexem, označeném jako bojové místo, se zobrazí vyskakovací okno s těmito informacemi:

Pokud se v hexu odehrálo více bojů, zobrazí se ve vyskakovacím oknu, kde se mohou prohlížet pomocí hotkeys ", " a ". ".

Síly, zúčastněné v boji - muži, zbraně, AFV, stíhači atd.
Ztráty všech stran.

Výsledek boje nebo vzdušné mise.

Když se jednotky během logistické fáze vzdají, je zobrazena v bojovém lokátoru ikona kapitulární vlajky. Tak může hráč získat informace o jednotkách, které se během minulého kola vzdaly.

5.4.12. Události logistické fáze

Hotkey "Shift-E". Zobrazuje události logistické fáze, například přesuny personálu, opravy a náhrady jednotek, vozidel a strojů apod.

5.4.13. Detail bojových jednotek

Pravá myš na jméno jednotky v Unit baru.

EXP - zkušenost, **RDY** - počet připravených, **DAM** - počet poškozených a aktuální únava **FAT** pozemních jednotek.

TOE: (table of equipment) celkový popis TOE jednotky, složený ze dvou čísel: první číslo je skutečná TOE ve srovnání s teoretickou TOE jen pro pozemní jednotky, druhé číslo je procento všech (připravených poškozených) pozemních jednotek.

MAX TOE: číslo reprezentující max. procento náhrad, které pozemní jednotka může dostat. Max. TOE může hráč nastavit v rozsahu 50 - 100% po kliknutí na link.

Morale: aktuální stav morálky jednotky.

Motorized/Non-Motorized: jednota je motorizovaná/nemotorizovaná.

Vehicles/Need: Počet vozidel, přidělený jednotce, ve srovnání s potřebným počtem vozidel. Pokud jednotky nemají dostatečný počet vozidel, mohou utrpět pohybové postihy.

HQ Unit: seznam velitelských jednotek, ke kterým je jednotka připojena (HHQ), operační ústředí (QHQ), které HHQ je připojené.

Nationality: všechny sovětské jednotky jsou označeny SU.

Unit Logistics Requirements: Množství, uvedená typem, pro palivo, zásoby a munici ve srovnání se 100% požadovaných. Pro podpůrné pozemní jednotky první číslo znamená celkovou podporu k dispozici pro jednotku od poslední zásobovací fáze ve srovnání se 100% požadovaných. Celková podpora obsahuje podpůrné skupinové pozemní součásti napojené na bojový útvar, jak je uvedeno v levé části obrazovky.

Construction Value: aktuální stavební hodnota, kterou bojový útvar použije pro výstavbu opevnění na vyšší level ve svém hexu.

Transportation Cost: cena dopravy pro bojový útvar po železnici, námořní cestou, obojživelnou dopravou a letecky.

Supply Status: zásobovací status jednotky - zásobovaná, izolovaná nebo zásobovací předmostí. Když je jednotka zásobovaná, číslo v závorce ukazuje počet pohybových bodů k nejbližší zásobovací stanici.

Supply Details: Link na Unit Supply Detail window.

Assign/Form: zobrazí, zda má bojový útvar nárok na připojení záložní jednotky. Link otevře Unit type window, které umožňuje ruční připojení až tří záložních jednotek.

Units Attached: zobrazí případné záložní jednotky, připojené k bojovému útvaru. Seznam obsahuje link na detailové okno. Kliknutím na X vpravo vrátí záložní jednotku zpět do ústředí, ke kterému je bojový útvar připojen.

Disband Unit: zobrazí, zda může být bojový útvar rozpuštěn. Umožní hráči rozpustit jednotku a poslat její součásti zpět do příslušných výrobních zásobníků.

Merge Unit: zobrazí, zda bojové jednotky v hexu mohou být sloučeny (splňují požadavky sekce 7.5.3).

Motorize Unit: zobrazí, zda lze bojovou jednotku motorizovat. Výběrem tohoto linku se zdvojnásobí pohybové body jednotky za jedno kolo, ale je to zapláceno poškozením vozidel z motorového zásobníku (motor pool) - první číslo a stojí to admin body (druhé číslo). (14.1.3).

5.4.14. Detailní okno podpůrných jednotek

Okno je přístupné z připojené podpůrné části bojové jednotky, HQ nebo městského detailního okna výběrem požadované podpůrné jednotky. Datilní info obsahuje počet pozemních součástí jednotky a jejich status, tabulku organizace a vybavení (TOE), HQ a logistické informace. Na levé straně obrazovky je jméno jednotky a obsahuje všechny pozemní prvky, tvořící jednotku, s informacemi o zkušenosti EXP, počtu připravených RDY, poškozených DAM a aktuální únavě FAT.

Na pravé straně jsou tyto informace:

Unit Counter: grafický symbol jednotky v pohybovém modu.

TOE: (table of equipment) celkový popis TOE jednotky, složený ze dvou čísel: první číslo je skutečná TOE ve srovnání s teoretickou TOE jen pro pozemní jednotky, druhé číslo je procento všech (připravených poškozených) pozemních jednotek.

846th Howitzer Battalion

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
74	8	0	150mm Howitzer	1
72	19	0	Support	1

93

TOE 84/84 MAX 100

Morale: 60

NON-MOTORIZED

Vehicles/Need: 90 / 37

HHQ: XXVIII Corps

OHQ: Army Group North

Nation: Germany

Supply/Need: 22 / 22

Fuel/Need: 4 / 2

Ammo/Need: 83 / 82

Support/Need: 18 / 16

Construction Value: 0

Transport Cost: 227

II

1-0

Další jako v předchozí sekci (5.4.13) Dál je to u všech oken totéž.

6. MAPA A TERÉN

Mapa zobrazuje politické a fyzické rysy oblasti, ve které se válka na východě odehrála. Zobrazuje i hlavní železniční trasy té doby. Povětrnostní vlivy jsou integrální součástí mapy.

6.1. Mapa

Každý hex na mapě představuje oblast 10 mil a má určen specifický druh terénu, ke kterému mohou být přidány některé další vlastnosti. V hexu mohou být města s továrnami i bez továren. Města většinou nemají žádný terénní účinek, avšak pozemní jednotky Osy uchrání před pravislem první zimy (22.3). Řeky a jezera, která nezabírají celý hex, mohou ovlivnit sousední hexy a mohou ztížit, nebo i zablokovat pohyb přes sousední hexy. Hexy mohou být také definovány jako pobřežní, takže ve městě může být přístav, ze kterého lze používat námořní pohyb.

Města mají obyvatele, představované body, kde jeden bod reprezentuje 50 000 lidí. Body reprezentují obyvatelstvo, které bylo ve městech po 22.červnu 1941. Obyvatelstvo (populace) se používá k určení hustoty zastavěné plochy v hexech, rozdělených podle hustoty na Heavy Urban, Light Urban, City a Town. Personál (Manpower) v hexech se od obyvatelstva liší, i když odpovídá jeho počtu z června 1941. Personál je reprezentován továrními body, jejichž počet se v průběhu bojů, hladomorech a migraci může měnit. Personál (Manpower) tedy představuje náborový potenciál měst a jejich okolí a generuje vojáky pro nahrazování během hry.

Města jsou podle zalidněnosti dále rozdělena na města (cities), velká města (major cities) a hlavní města (capitals).

Železniční síť představují v hexech železniční linky. Používá se ke strategickému pohybu a zásoby i k přechodu přes hory.

6.1.1. Hraniční oblasti

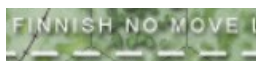
Mapa je rozdělena přerušovanými čarami, symbolizujícími různé hranice, takto:



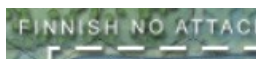
státní hranice



hranice, kterou nesmějí překročit německé jednotky (19.1.2)



hranice, kterou nesmějí překročit finské jednotky (19.1.2)



hranice, za kterou nesmějí útočit finské jednotky, pokud Osa drží Leningrad (19.1.2)



Baltická železniční zóna: v prvních měsících války se v této oblasti jednotkám Osy snadněji opravuje poškozená železnice (14.2.2)



Hranice pohybu spojenců Osy: označuje oblast, kam spojenecké jednotky Osy (maďarské, rumunské, italské a slovenské) nemohou vkročit. (19.1.1)

6.2 Terén

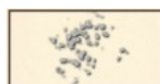
Mapa zobrazuje druhy a rysy terénu, které mohou ovlivnit pohyb, boj a zásobování jednotek. Viz sekce 14.0 o vlivu terénu na taktický a strategický pohyb a sekce 15.3.1 o vlivu terénu na boj.

6.2.1. Druhy terénu

Každý hex na mapě má přiřazen jeden druh terénu. Všechny druhy terénu kromě clear jsou považovány z hlediska leteckého průzkumu za krytý terén.



Clear



City



Light Urban



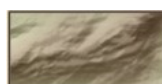
Heavy Urban



Light Woods



Heavy Woods



Rough



Mountain



Swamp

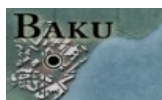


Ocean, Sea, Lake hexy. Bez taktického pohybu, ale s možností strategického námořního a obojživelného pohybu a možných zásobovacích tras.

6.2.2. Vlastnosti terénu



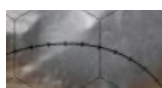
Coast (pobřeží): vlastnost každého hexu, sousedícího s mořem a oceánem. Pobřežní hexy mohou dostávat zásoby formou zásobování předmostí (20.2.1). Mohou být používány ke strategické námořní dopravě a strategickému obojživelnému pohybu (14.2.3).



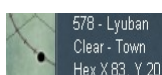
Port (přístav): v tomto hexu se kromě přístavu může nacházet také továrna. Přístav generuje v každém kole námořní a obojživelné pohybové body kapacity. Umožňuje námořní a obojživelný pohyb, námořní blokádu a slouží jako zásobovací zdroj pro ostatní pobřežní hexy.



Railroad (železnice): nepoškozené železniční linie, procházející hexy se spojují do zásobovací sítě. Železniční hexy, se kterými těsně sousedí nepřátelská jednotka, nejsou považovány za součást železniční sítě. Takové hexy nelze použít pro strategický železniční pohyb ani pro zásobování.



Mountain Pass (horský průsmyk): hory s železniční linií. Pokud jednotka vstupuje do horského hexu, vstupuje ze strany se železniční linií. Hex nesmí být v nepřátelské zóně kontroly (ZOC - Zone of Control).



Town (městys): může obsahovat továrny a může jednotkám Osy pomoci s neutralizací efektu pravidla první zimy (22.3). Town má poulici 0 - 4. Populace 0 znamená počet lidí menší, než 50 000, reprezentovaný jedním bodem.



City (město): město s populací 5 - 24.



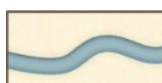
Major City (velkoměsto): město s populací větší než 25.



National Capital (hlavní město státu): nejdůležitější město každého státu. Hlavní město Německa (Berlín) je označeno Železným křížem a hlavní město Sovětského Svazu rudou hvězdou.



Minor River (menší řeka): ovlivňuje cenu v MP za pohyb a boj



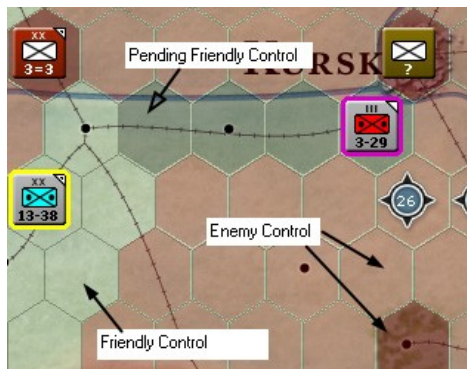
Major River (velká řeka): ovlivňuje cenu v MP za pohyb a boj



Impassable Lake or River (nepřekročitelná řeka, nebo jezero): blokuje pohyb, zásobování a boj.

6.3. Hexy a zóny kontroly

6.3.1. kontrola hexů



Hexy jsou buď přátelské (ovládané hráčem), nebo nepřátelské (ovládané nepřítelem), nebo prozatím přátelské, což jsou hexy, které změní svůj atribut až v průběhu kola. Jednotky HQ nesmějí na nepřátelské hexy vstupovat, mohou vstoupit výhradně do přátelských hexů. Pro všechny jednotky je pohyb v nepřátelských hexech nákladnější (stojí více MP). Nepřátelská kontrola hexu blokuje zásobovací trasy a zásobování, bojové zapojení záložních jednotek z hráčových HQ a dodávání podpůrných jednotek do HQ jednotek při logistické fázi.

6.3.2. Zóny kontroly

Zóny kontroly (ZOC) představují schopnost pozemních bojových jednotek udržet nadvládu nad oblastí svého a sousedních hexů, kterými se pohybují. ZOC je ve hře používána pro určení vlastnictví hexu a výpočtu spotřeby pohybových bodů za pohyb a zásobování skrze přátelské, či nepřátelské hexy. Každá bojová jednotka může rozšířit svou kontrolu do šesti sousedních hexů, čímž zvýší při pohybu přes tyto hexy výdej nepřátelských pohybových bodů. Vyčerpané a prchající jednotky, jednotky HQ, železniční opravárenské jednotky a letecké základny ZOC nemají.

6.3.3. Konverze nepřátelských hexů na přátelské

K převedení nepřátelského hexu na přátelský je vhodná jen větší bojová jednotka. Divize a sbory převedou hex, do kterého vstoupí a s ním všechny neobsazené sousední hexy, které jsou v ZOC nepřítele. Brigáda a regiment převede jen hex, ve kterém aktuálně je (sousední ne). Zásobovací trasy mohou vést přes přátelské, nebo prozatím přátelské hexy, i když to může stát nějaké pohybové body navíc (20.4.1).

Jednotky HQ musejí být vzdáleny od svých připojených jednotek maximálně 5 hexů, aby jim mohly poskytnout během boje podpůrné jednotky.

6.3.4. Konverze izolovaných hexů

V průběhu hráčovy logistiky se všechny přátelské hexy, které nelze propojit zásobovací trasou (jsou izolované), automaticky stávají nepřátelskými. Přátelské hexy, které nesousedí s přátelskou bojovou jednotkou s volnou zásobovací trasou, se také stanou nepřátelskými. Tyto případy reprezentují likvidaci izolovaných nepřátelských kapes a uzavírání kapes s izolovanou nepřátelskou jednotkou.

6.4. Stohování

V jednom hexu smí být najednou maximálně tři jednotky, bez ohledu na jejich druh, velikost a stav. Jednotky se přes hexy se třemi jednotkami mohou pohybovat, ale nesmí na nich zastavit. Rozdělení jednotky (7.5.3) se může provést jen v případě, že nebude porušeno toto pravidlo.

7. POZEMNÍ JEDNOTKY

Jsou to bojové, velitelské a záložní jednotky. Letecké základny a železnice jsou unikátní velitelské jednotky. Bojové a velitelské jednotky jsou mapové jednotky. Záložní jednotky jsou připojeny k velitelským jednotkám a oprávněným bojovým jednotkám a jsou to mimomapové jednotky. Výjimkou jsou pracovní a stavební jednotky, které jsou automaticky vyděleny a při opravách se zobrazí na mapě.

Každá pozemní jednotka se skládá z určitých typů a množství pozemních složek a má TOE (table of equipment - tabulku vybavení), která určuje počet a druh těchto složek, které jednotka potřebuje k plnému vybavení. Všechny pozemní jednotky mají CV (combat value - bojová hodnota), která může být nula.

7.1. CV - Combat value (bojová hodnota)

CV určuje výsledek boje. CV jednotky je součet jednotlivých CV každé složky pozemní jednotky v bojové nebo záložní jednotce. CV představuje schopnost jednotky zabrat teritorium, často označované jako "využívání země". Posouzení hodnoty CV se vztahuje k pozemním jednotkám a pozemním složkám AFV, zatímco dělostřelectvo a ostatní zbraně, přestože mají dobrou palebnou sílu, mají tendenci mít nízkou CV. (26.1.4).

Na rozdíl od pevně daných bojových faktorů, které se vyskytují v jiných hrách, je CV v této hře vypočítanou hodnotou, která hráči jen poskytuje představu o bojové schopnosti jednotky. Zobrazená CV je vypočítaná komplexním vzorcem, který bere v úvahu různé pozemní složky, tvořící jednotku, morálku jednotky, zkušenost, únavu, velení a zásoby. Hodnoty CV jsou nenáhodné odhady bojových ztrát a zároveň dalších poněkud náhodných hodnot, takže CV jednotky není ničím jiným, než odhadem účinnosti jednotky v boji.

Při zapnuté FOW (Fog of War) bude CV dále snížena o DL (detection level - úroveň odhalení) (13.0)

7.1.1. Počáteční a změněná bojová hodnota (CV)

Na začátku boje se v bitevním okně zobrazí vstupní CV a po ukončení boje se zobrazí také upravená CV. Výsledný poměr mezi upravenou CV útočníka a obránce je použit pro určení, zda má obránce udržet svou pozici, ustoupit, utéci, nebo bude zničen. (15.8) Hodnota CV, zobrazená u jednotky, se může od po boji upravené CV radikálně lišit, nejen kvůli ztrátám v boji, ale i kvůli mnoha dalším náhodným faktům a hodnocení velitele, z nichž se nová CV vypočítá. Krom toho si povšimněte, že vypočítaná CV je docela vysoké číslo, takže pro lepší přehlednost je na jednotkovém symbolu zobrazeno děleno 100 a zaokrouhleno dolů, zatímco v okně bojového výsledku je CV děleno 10 a zaokrouhleno dolů. CV na symbolu jednotky nebude menší než 1, pokud se nejedná o jednotku HQ, vyčerpanou nebo přepravovanou jednotku (7.1.3), ale uvědomte si, že kvůli zaokrouhlení by mapové jednotky mohly mít skutečnou CV někde mezi 1000 - 1999 (15.8).

7.1.2. Modifikátor CV nedostatek vozidel

Modifikátor CV pro jednotky s nedostatkem vozidel (15.6.2) se odráží v hodnotách, zobrazených na symbolech jednotek. Nicméně to nemá dopad na jednotky, které nečerpají z rezerv a statické jednotky, které nemohou útočit. Bude se odrážet jen v hodnotě CV nestatických jednotek.

7.1.3. Nulová CV jednotek

Při neschopnosti jednotky dále bojovat se zobrazí CV v nulové hodnotě a jednotka provede automatický ústup (15.10), pokud ovšem na přilehlém hexu není nepřátelská jednotka, nebo jednotka s nulovou CV není ve stohu s přátelskými jednotkami. Jednotka s nulovou CV se nezúčastní boje, ale může utrpět ztráty kvůli přinucení ustoupit, nebo přemístit se. HQ jednotky mají CV vždy v nulové hodnotě. Cestující, nebo vyčerpané jednotky (aktuální TOE je menší nebo rovno 10%) bude mít CV hodnotu také nulovou.

7.2. Pozemní složky a tabulka vybavení (TOE)

7.2.1. Pozemní složky

Každá pozemní jednotka se skládá z několika různých druhů pozemních složek, což jsou jednotlivé čety, zbraně, AFV a dalších bojových vozidel, jako je polopásák a pancéřovaná vozidla. Pozemní složky jsou tvořeny branci a vybavením. Každá pozemní složka má tyto atributy: rychlost, velikost a obrnění, které je pro všechny pozemní složky s výjimkou AFV a ostatních bojových vozidel nulové. Pozemní složky jsou vybaveny zbraněmi, představujícími skutečné bojové zbraně, kterými budou při boji střílet (případně vrhat - granáty apod).

U AFV a bojových vozidel je výbava považována za součást vozidla a může upravit jejich CV tak, aby odrážela operační omezení vnitřku vozidla. Muži, kteří jsou součástí výbavy AFV, uvnitř vozidla řídí a obsluhují výbavu vozidla. U ostatních druhů pozemních složek muži obsluhují tato zařízení přímo, ať už se jedná o 150 mm houfnici, nebo ruční granát. Velké zbraňové systémy (20 mm a větší) mohou mít pozitivní modifikátor, který zvyšuje přesnost zařízení. Tak se zohledňuje stabilita palebné základny a pokročilá zaměřovací optika. U každého zařízení se psotupně hodnotí jeho dostřel, přesnost, kadence střelby a schopnost působit na různé druhy cílů (vzdušné, lidské, vozidla) a schopnost prorazit pancéřování.

Rifle Squad



Nation: Germany

Type: Rifle Squad

Upgrade to: Rifle Squad

in January 1943

Men: 10

Speed: 6

Size: 1

Load Cost: 5

Fuel Use: 6

Ammo Use: 59

Reliability: 0

Build Cost: 8

Front Armor: 0

Side Armor: 0

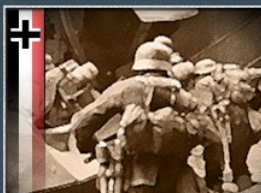
Top Armor: 0

First Year: 1939

First Month: 1

Last Year: 1943

Last Month: 12



DEVICE	FACE	ROF	ACC	AMMO
8 x 7.92mm Kar 98k Rifle	Side	0	0	40
1 x 7.92mm MG34 LMG	Side	0	0	500
1 x Rifle-Grenade	Side	0	0	6
1 x Hand Grenade	Side	0	0	16
1 x 9mm MP38/40 SMG	Side	0	0	160

7.2.1.1. Podpůrné skupiny pozemních jednotek

339th Infantry Division				
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
65	214	0	Rifle Squad	0
65	15	0	Cavalry Squad	1
65	22	0	Pioneer Squad	0
65	81	0	7.92mm Anti-tank Rifle	0
65	110	0	7.92mm Machine Gun	1

Značný počet pozemních složek jednotky tvoří podpůrné skupiny, které jsou logistickou a administrativní páteří jednotky, která má fungovat efektivně a s menší únavou. Přes podobné pojmenování jsou podpůrné skupiny a záložní jednotky odlišné typy. Jako každá jiná pozemní jednotka je záložní jednotka

tvořená několika pozemními složkami s podstatným množstvím těch složek, které jsou podpůrnou skupinou pozemních složek. Zatímco každá jednotka má TOE pro podpůrné skupiny pozemních složek, skutečný požadavek na podpůrné skupiny, uvedený v okně detailu jednotky v položce "NEED", je založen na aktuální síle jednotky a během každé fáze logistiky se přepočítává. Potřeba podpory letecké základny je založena na počtu a typu letadel a protiletadlových pozemních složek, obsažených v jednotce. Pokud má jednotka méně podpůrných skupin, než je uvedeno v položce "NEED", bude jejímu veliteli sníženo hodnocení administrativních schopností.

Pokud jednotka utrpí ztráty, jež povedou k nadbytku podpůrných jednotek, mohou být některé převedeny na střelecké skupiny, nebo v průběhu fáze nahrazení vráceny do zásobníku produkce (18.2).

7.2.2. Tabulka výbavy (TOE) / úroveň jednotek v Order of Battle (OB)

Počet a druh pozemních složek jednotky je určen tabulkou výbavy (TOE), kde může být buď skutečné, nebo předepsané použití generických nebo specifických druhů pozemních složek. Předepsaná TOE obsahuje počet pozemních složek, které jsou potřebné k 100% zásobení jednotek branci i výbavou. Skutečná TOE obsahuje pozemní složky, ze kterých se jednotka aktuálně skládá.

Generická TOE, označená jako TOE, obsahuje druhy pozemních složek, například střední tank nebo těžké dělostřelectvo, zatímco specifická TOE, označená jako TOE(OB), obsahuje skutečné pozemní složky, například T-34 M1942 a 152 mm houfnici. Všimněte si, že termín TOE(OB) je použit pro rozlišení generického a specifického typu TOE, protože termín pro specifickou TOE je ve hře a editoru OB.

V detailním okně jednotky je pro každý druh pozemní jednotky procento skutečné TOE ve srovnání s předepsanou TOE s linkem na detail pozemní složky. Počítač použije k výpočtu náhrad pozemních složek při logistické fázi skutečnou TOE v porovnání s jeho pomyslnou TOE. Skutečná TOE jednotky se často nebude rovnat předepsané TOE. To může mít mnohé důvody, například ztráty, nedosažitelnost náhrad, přechod k upgradované TOE a downgradu specifické složky kvůli přebytkům staré výbavy a nedostatku nové.

Počet mužů, uvedený v detailním okně jednotky, ukazujícím skutečnou TOE(OB), nebere v úvahu brance v záložních jednotkách, připojených k jednotce, ale počty branců, zobrazené v unit baru obsahují záložní jednotky, připojené k jednotce.

7.2.2.1. Upgrade TOE

Předepsané TOE jednotek se během hry mohou měnit. Výsledkem je změna v použitelné skutečné TOE jednotky. Každá změna v pozemních složkách se bude odehrávat postupně v průběhu jednotlivých kol. Jednotka nezmění svou TOE, pokud je dále než 30 MP od zásobovací stanice.

TOE jsou odlišeny typem jednotek a dobou války. Například pro každý rok války je předepsaný jiný typ obměněného vozidla. TOE se neliší jen typem jednotek (obrněnci, pěchota), ale i vnitřními typy. Například elitní divize SS bude mít zároveň tři různé TOE. Hráč se může na budoucí upgrade jednotky podívat ve zvláštním TOE okně jednotky (5.4.22 and 5.4.23).

Když dojde na upgrade TOE, pokud v nové TOE nebudou pozemní složky stejného generického typu (protitankové, těžký tank) budou pozemní složky poslány zpět do zásobníku. Jinak zůstávají a některé typy pak mohou v nové TOE překročit 100%. Taková složka nemůže být nahrazována, dokud její počet neklesne pod 100% předepsaného množství. Pokud jednotka obsahuje více než 125% potřebné TOE, je možné, že se v každém kole některá z přesahujících složek vrátí do výrobního zásobníku.

7.2.2.2. Upgrade / Downgrade a výměna pozemních složek

Pozemní složky se mohou v průběhu hráčovy logistické fáze změnit na jinou složku stejného i jiného druhu. V aktualizací podčásti se mohou pozemní složky upgradovat v souladu s její aktualizací cestou tak, jak je uvedeno v detailním okně pozemní složky (5.4.20) a okně městského výrobního seznamu (5.4.4). Mohou také downgradovat ke staršímu vybavení (21.1.9.1). Při mnoha upgradech zůstává složka ve stejném typu (střelecká četa, střední tank, těžké dělostřelectvo), ale u některých dojde ke změně typu, včetně AFV, kde je upgrade založen na změně podvozku (například Panzer38(t) lehký tank na Marder III lehký stíhač tanků).

Při podčásti výměny může počítač vyměnit existující pozemní složky za složky stejného typu, ale nemusí se tak stát podle upgrade/downgrade cesty. Například Panzer IVg je střední tank, který může být upgradován na Panzer IVh, nebo downgradován na Panzer IVf2. Nicméně ve výměnné podčásti pozemní složky Panzer IVg mohou být změněny na další střední tank, jako je Panzer IIIj L/60, nebo zajatý sovětský T-34 M1941.

7.3. Vyčerpané a nepřipravené jednotky

Vyčerpané jednotky: jednotka s TOE 10% nebo méně. Nemají ZOC a pokud skončí vedle nepřátelské jednotky a nejméně štosu s jinou bojovou přátelskou nepřipravenou nebo vyčerpanou jednotkou, automaticky se přesune. Tyto jednotky jsou vedeny jako "Depleted" a pokud je lze obnovit, budou mít vedle slova Refit dvě hvězdičky (Refit**).

Nepřipravené jednotky: jednotky, jejichž součet aktuální a skutečné procentní TOE morálky je menší než 100. Nepřipravené bojové jednotky mají ZOC, ale mohou jen útočit, pokud se v aktuálním kole nepohybovaly. (15.6.3). Tyto jednotky jsou uvedeny jako "Unready" a pokud je možné je obnovit, budou mít vedle slova Refit hvězdičku (Refit*).

7.4. Podpůrné jednotky

Ploesti			ASSIGN / FORM
Nation: Rumania	Supply: 0		
Player: Axis	Fuel: 200000		UNITS ATTACHED 61st LW Flak Regiment 180th LW Flak Regiment 7th Rum. AA Artillery Regiment [X] 9th Rum. AA Artillery Regiment [X]
Population: 4	Oil: 41000		
	Resource: 0		
NUM	DAM	FACTORY TYPE	
16	0	Railyard	
4	0	Manpower	
41	0	Fuel Production	
41	0	Oil Production	

Podpůrné jednotky jsou jednoúčelové nezávislé prapory, brigády a pluky různých druhů, obsahující dělostřelectvo, houfnice, minomety, rakety, protitankové zbraně, protiletadlové zbraně, lyžaře, inženýry, ženisty, tanky, samohybná děla, houfnice a pracovní skupiny. Až na stavební prapory, které mohou být automaticky odděleny, aby opravovaly železnici, se záložní jednotky nezobrazují na mapě, ale jsou připojeny k HQ a některým bojovým jednotkám a budou uvedeny v jejich detailním jednotkovém okně. Pravidla pro připojení a transfer záložních jednotek popisují kapitoly 7.5.2 a 7.6.3. Stavební a pracovní podpůrné jednotky se používají ke stavbě opevnění v hexech, ke zvýšení opevňovací úrovně a opravám železničních tratí. Všechny ostatní podpůrné jednotky jsou používány v boji pro pomoc bojovým jednotkám. Přicházejí buď z HQ, vzdálených maximálně 5 hexů od jednotky, nebo jsou přímo napojeny na bojovou jednotku. (15.4).

Podpůrné jednotky, kromě oddělených stavebních praporů, mají vždy status Refit. Přestože nemají žádnou základní schopnost pohybu, spotřebovávají podpůrné jednotky zásoby a palivo a získávají únavu, když se jednotka, ke které jsou připojeny, pohybuje. Mohou také utrpět bojové a nebojové ztráty a oslabení spolu s jednotkou, ke které jsou připojeny.

7.4.1. Protiletadlové městské podpůrné jednotky

Protiletadlové (AA) jednotky mohou být připojeny přímo k městu nebo městským hexům k protivzdušné obraně. AA jednotky musí být před transferem k městu připojeny v HQ (7.6.1). Sovětské město může za administrativní body vybudovat vlastní AA jednotku. (18.1.3). Německé a sovětské jednotky se mohou z OKH / STAVKA přemístit do každého přátelského městského hexu. Spojenecké AA jednotky Osy mohou být přemístěny z platné HQ jednotky Vrchního velení, ale jen do města či městského hexu své státní příslušnosti. To odráží politický význam městské AA obrany. Dokud jsou AA jednotky připojeny k městu, nemohou být rozpuštěny. Kromě toho AA jednotky mohou být z města přeneseny zpět do Vrchního velení jen za cenu nějakých administrativních bodů. (12.2.3). K městu či městskému hexu lze připojit maximálně 9 AA jednotek. Pokud je hex obsazen nepřítelem, jsou jednotky zničeny, nebo označeny jako neplatné, jsou-li spojenci Osy a vzdají se nepříteli. (19.1.4).

7.5. Bojové jednotky



Bojové jednotky jsou zobrazeny na mapě jako pluky, brigády, divize a sbory, které manévrují, aby ovádly nepřátelské území a střetly se s nepřátelskými jednotkami v bitvě. Bojové jednotky, které se nepřepravují nebo nejsou vyčerpané, mají pozitivní nenulovou CV a používají ji pro získání Zone of Control (ZOC) na svých šesti sousedních hexech. (6.3.2) Jedině pozemní bojové jednotky mohou převádět nepřátelské hexy na hexy přátelské (6.3.3). Některé bojové jednotky se mohou rozrůst na větší jednotky, nebo naopak rozpadnout na menší (7.5.3).

Existuje několik druhů bojových jednotek se zvláštní charakteristikou, nebo schopností vykonávat specifické mise. Nemotorizované bojové jednotky mohou být letecky přepraveny mezi jednotlivými přátelskými leteckými základnami a výsadkové oddíly mohou být vysazeny na hexu, neobsazeném nepřítelem. Bezpečnostní bojové jednotky složí k boji s partyzány a jejich opevněním. Opevněné zóny a oblasti jsou nepohyblivé bojové jednotky, které se používají především na zvyšování úrovně opevnění.

Některé bojové jednotky, včetně opevněných zón a regionů, německých divizí a sovětských sborů, k sobě mohou přímo připojit záložní jednotky, které se s nimi automaticky účastní boje.

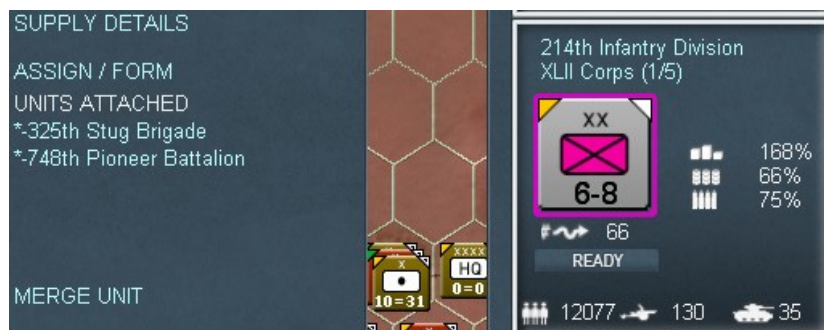
7.5.1. Opevněné regiony a zóny



Opevněné regiony (Sověti) a zóny (Osa) jsou speciální bojové jednotky, určené k doplnění pravidelných bojových jednotek a pomoci v budování opevnění, udržování jeho levelu a přidání dalších jednotek k obraně obsazeného hexu. Opevněné jednotky se nemohou pohybovat, nemají pohybové body. Mohou být vytvořeny nákupem za administrativní body hráčem tak, že vybere hex a stiskne tlačítko "Create fortified unit" v nástrojovém pruhu hlavního okna (5.1.2.1). Opevněná oblast či zóna se může budovat na každém přátelském hexu, ale nesmí to být na hexu, sousedícím s nepřítelem a neobsazeným vlastní jednotkou. I když existují výjimky, většina finských opevnění bude finská, rumunská opevnění budou rumunská (až do kapitulace Rumunska) a maďarská opevnění budou maďarská (až do kapitulace Maďarska).

Opevněné jednotky mohou být rozpuštěny stejně jako ostatní jednotky s tím rozdílem, že kvůli tomu nemusejí být vzdáleny tři hexy od nepřítele (18.5). K opevněným jednotkám lze připojit až tři záložní jednotky libovolného druhu.

7.5.2. Připojení podpůrných jednotek k bojovým jednotkám



Hráč může k bojové jednotce (CU) některého druhu ručně připojit podpůrnou jednotku (SU). Oproti podpůrným jednotkám, připojeným k HQ, vyžadujícím připojení dříve, než dojde k bitvě, jsou podpůrné jednotky s bojovými jednotkami spojeny automaticky, avšak jen k bitvě, v níž bojová jednotka bojuje. (15.4). Přímé připojení tak poskytuje jistotu na úkor flexibility. Německé divize a sovětské sbory mohou přímo připojit až tři podpůrné jednotky. Číslovaný německý pluk a sovětský tankový a mechanický sbor může připojit jen jednu jednotku, ale nemůže připojit stavební, pracovní, dělostřelecké, minometné a raketové podpůrné jednotky, nebo podpůrné jednotky s označením LW nebo PVO.

7.5.2.1. Postup připojení podpůrné jednotky k bojové jednotce

Hráč může připojit podpůrnou jednotku v detailním okně oprávněných bojových jednotek (5.4.13). Tlačítko "**ASIGN/FORM**" zpřístupní okno "**PICK SUPPORT UNIT TYPE**", kde se vybere patřičná podpůrná jednotka k připojení. Pokud chce hráč podpůrnou jednotku přepojit k HQ, vybere podpůrnou jednotku a její detailní okno a v něm vybere ze seznamu jednotek tu požadovanou. V tomto případě není k dispozici žádná automatizace.

7.5.2.2. Omezení při připojování jednotek

Při přenosu připojení podpůrných jednotek není žádné rozsahové omezení, avšak bojová jednotka musí být zásobena, aby mohla převést podpůrnou jednotku. Změna připojení záložní jednotky může stát nějaké administrativní body. (12.2.3). Připojení podpůrné jednotky může být změněno jen jednou za jedno kolo a detailním okně bojové jednotky bude označeno hvězdičkou, aby bylo zřejmé, že již nelze připojení v tomto kole změnit. Spojenecké jednotky Osy nemohou bojovat s připojenými podpůrnými jednotkami jiných států. Například finské podpůrné jednotky nemohou být připojeny k německé pancéřové divizi.

7.5.3. Zvětšování, zmenšování a slučování bojových jednotek

Některé bojové jednotky mohou být vybudovány do větších formací, nebo rozloženy na několik menších jednotek. Kromě toho mohou být větší a menší jednotka sloučeny do jednotky stejného druhu. Budované nebo slučované jednotky musí být na stejném hexu v pohybovém módu. Zvětšení nebo rozložení jednotky se dělá výběrem jednotky (jednotek) a kliknutím na tlačítko buildup/breakdown na nástrojovém panelu v hlavním okně, nebo použitím klávesy "b". Sovětské jednotky s nulovým MP se nesmějí slučovat do sborů. Rozložení nesmí překročit početní omezení na jeden hex, takže bojová jednotka může být rozložena jen tehdy, pokud je v hexu sama. Pro sovětské jednotky, které vyžadují při budování administrativní body, se provede výběr tlačítka nebo klávesovou zkratkou bez jakéhokoliv potvrzení.

7.5.3.1. Sovětská možnost zvětšení a rozdělení

Možnosti jsou určeny datema typem jednotky takto:

Rifle Division (22.červen 41): dvě a více střelecké brigády mohou být sestaveny do střelecké divize. Sovětské divize nelze rozdělit na brigády. Námořní brigády nelze sloučit do divize. Viz níže o slučování výsadkových brigád.

Cavalry Corps (prosinec 41): tři divize kavalerie lze sloučit do sboru kavalerie. Sbor kavalerie může být rozdělen na tři divize kavalerie.

Tank Corps (duben 42): tři tankové brigády mohou být sloučeny do tankového sboru. Tankový sbor může být rozdělen na tři tankové brigády, označené 1/2/3, ale do sboru mohou být znovu sloučeny jen tehdy, pokud jsou na stejném hexu. (7.5.3.2).

Guards Rifle Division (březen 1942): tři výsadkové brigády mohou být sloučeny do střelecké divize, která automaticky obdrží status gardová. Výsadkové brigády nesmějí být sloučeny s jiným druhem jednotek.

Rifle Corps (červen 42): tři střelecké divize nebo dvě střelecké divize a jedna střelecká brigáda mohou být sloučeny do střeleckého sboru. Střelecký sbor může být rozdělen na tři střelecké divize. (7.5.3.3).

Mechanized Corps (září 42): tři mechanizované nebo motorizované brigády mohou být sloučeny do mechanizovaného sboru. Mechanizovaný sbor může být rozdělen na tři mechanizované brigády, označené 1/2/3, ale znovu sloučeny mohou být jen tehdy, pokud jsou na stejném hexu. (7.5.3.2).

Guards Airborne Division (leden 1943): tři výsadkové brigády mohou být sloučeny do výsadkové divize, která automaticky dostane gardový status. Výsadkovou brigádu nelze sloučit s jiným druhem jednotky.

7.5.3.2. Sovětské tankové a mechanizované sbory

Při prvním budování bude sovětského hráče stát 20 administrativních bodů. Budování sboru spotřebuje tři tankové brigády a tři mechanizované nebo motorizované brigády. Při prvním budování jsou tankové a motorizované sbory postiženy 25% ztrátou zkušenosti původních jednotek. Při rozdělení sovětského tankového nebo mechanizovaného sboru lze každé vzniklé brigádě přiřadit jednu podpůrnou jednotku. Pokud je rozložen mateřský sbor, budou podpůrné jednotky připojeny jedna ke každé brigádě. Pokud bude sbor opět složen, jednotlivé podpůrné jednotky se k němu opět připojí.

7.5.3.3. Sovětská kavalerie a střelecké sbory

Při prvním budování sboru budou sovětského hráče stát střelci 10 admin. bodů a kavalerie 5 bodů. ZA další rozdělení a opětovné sestavení se body neplatí. Jednotky z rozdělených sborů budou na mapě při vybrání ohraničeny modře. (9.2.2)

7.5.3.4. Slučování a dělení jednotek Osy

Některé divize Osy lze rozdělit do tří stejných pluků bojových jednotek, označených 1/2/3. Pokud jsou ve stejném hexu, mohou být sloučeny do divize. Rozděleným finským a německým jednotkám lze připojit po jedné podpůrné jednotce. Rozdělení podpůrných jednotek je stejné jako v případě sovětského dělení.

7.5.3.5. Zvláštní pravidla pro jednotky velikosti pluku a brigády

Bojové jednotky menší než divize, včetně jednotek po rozdělení, nemohou ovládat hexy v jejich ZOC, mohou se přes ně jen pohybovat. (6.3.3). Tyto jednotky vydají další dva pohybové body při přechodu do nepřátelského hexu. Bude-li vybrána některá jednotka vzniklá rozdělením, bude ohraničena modře.

7.5.3.6. Spojování jednotek

Za jistých okolností se mohou dvě bojové jednotky stejného typu spojit do silnější jednotky. Musejí být na jednom hexu. Připojovaná jednotka musí být menší, nebo stejně velká, jako jednotka, s níž se spojuje. Například brigáda se může sloučit s jinou brigádou, divizí, nebo sborem, ale divize se nemůže sloučit s brigádou. Aby se mohly jednotky sloučit, součet jejich pozemních složek nesmí přesáhnout 100% z TOE jednotky, která sloučením vznikne. Když je připojovaná jednotka menší, přičte se jen jedna třetina. Například pokud je připojena brigáda s 90% TOE do sboru se 70% TOE, počítá se $90/3=30$, které jsou přičteny k 70 do 100%. Po sloučení budou všechny složky převedeny do nově vzniklé jednotky a připojovaná jednotka bude považována za zničenou a permanentně odstraněnou ze hry. Slučování se provádí pomocí MERGE v detailním okně bojové jednotky.

7.5.4. Statické bojové jednotky

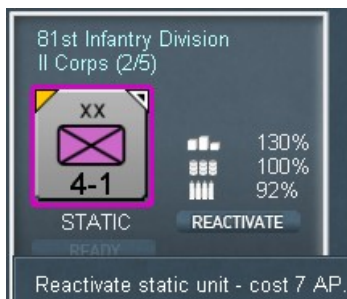
Hráč může během hry umístit některé jednotky do statického módu a umožnit tak použití jejich základních vozidel jiným jednotkám, nebo je vrátit do motorového zásobníku. V některých scénářích jsou již od startu některé jednotky ve statickém módu.

7.5.4.1. Nastavení statického módu pro jednotku

Neizolovaným a nezmrazeným jednotkám, nacházejícím se v opevněném hexu s levellem 2 a více, která během kola neprovedla pohyb, lze nastavit statický mód. (počítač nemusí dodržet pravidlo opevnění). Výjimka: finské jednotky nemohou být umístěny do statického módu. Nastavení statického módu se provede výběrem hexu s jednotkou a kliknutím na STATIC v unit baru. Pokud jednotku není možné uvést do statického módu, nebude STATIC k dispozici. Po nastavení na statický mód budou jednotce pro toto kolo nastaveny nulové MP a všechna vozidla budou vrácena do zásobníku. Hráč obdrží prémii v administrativních bodech, založenou na počtu základních vozidel, vrácených do zásobníku, který se rovná $1 + \text{počet vozidel} / 100$, zaokrouhleno dolů na celé číslo. Počet vozidel a získaných bodů bude hráči před dokončením akce předložen ke schválení. Statické jednotky mají jen jeden pohybový bod na kolo, dokud nejsou reaktivované,

ale mohou využívat strategického pohybu (železniční nebo námořní transport). Statické jednotky se opevňují o 10% rychleji než nestatické. Statickou jednotku není možné opravovat, nebo nastavit rezervní mód a nemůže se slučovat do větších jednotek. Statické jednotky neutrpí postih za nedostatek zásob a paliva od HQ, pokud nebudou vzdáleny více než 4 hexy a méně než 10 MP. Statické jednotky se nemohou slučovat s nestatickými jednotkami a nemohou být rozpuštěny. Jsou ohrazeny bíle.

7.5.4.2. Reaktivace statických bojových jednotek



Neizolované statické jednotky mohou být kdykoliv během pohybové fáze za administrativní body reaktivovány. Reaktivace se provede výběrem hexu a v unit baru tlačítkem "REACTIVATE", nebo klávesovou zkratkou Shift - y, která reaktivuje všechny statické jednotky v hexu. Statické jednotky nemusejí být reaktivovány ve stejném kole, kdy byly označeny jako statické. bojové jednotky nesmějí útočit v kole, kdy jsou reaktivovány. Reaktivované jednotky obdrží 50% požadovaného počtu vozidel a 50% z maximálních pohybových bodů (25 pro motorizované, 11 pro kavalerii a 8 pro pěchotu). Cena za reaktivaci je 2+počet základních vozidel / 50, zaokrouhleno dolů.

Například statická 17 pancéřová divize vyžadující 1318 vozidel by stála $(2+1318/50=28,36)$, zaokrouhleno 28).

Jednotky, které kvůli boji ustoupí, jsou reaktivovány bez požadavku na zaplacení admin. bodů. Jednotky, které začínají scénář jako statické, budou rovněž reaktivovány zadarmo, i když do logistické fáze, kdy již nejsou izolované, nedostanou vozidla. Jakmile budou reaktivované, pro každé kolo jim bude vypočten standardní počet pohybových bodů, pravděpodobně redukován nedostatkem vozidel.

7.5.5. Přeznačení divizí SS

4 německé divize SS, zařazené na východní frontu v červnu 1941 stále používala svá nečíselná jména. Tyto jednotky nakonec změní svá jména na číselná SS Panzer Division takto:

Leibstandarte Adolf Hitler	na 1. SS Panzer Division
Das Reich	na 2. SS Panzer Division
Totenkopf	na 3. SS Panzer Division
Wiking	na 5. SS Panzer Division

7.6. Headquarter (HQ) jednotky

Jednotky Headquarters poskytují organizační schéma pro rozkazy a velení jednotkám. Kromě headquarters Vrchního velení všechny jednotky, zahrnující podpůrné a vzdušné síly seskupení jednotek podléhají nadřízenému štábu, kterému jsou přiděleny.

Aktuální příkazy řízení si lze prohlédnout buď přes okno OOB (Order of Battle, tab 5.1.2.2), nebo přes Commanders report . Pro jednotky na mapě tento momentálně nadřízený štáb může poskytovat logistickou a bojovou podporu, pokud je v použitelném dosahu.

Počet bojových útvarů, napojených na jednotku Headquarters není limitován, nicméně pokud bude překročena normální kapacita jednotky - command capacity - stane se méně efektivní.

Většina bojových útvarů bude připojena k nižším velitelským jednotkám, ale je dovoleno připojit bojové jednotky k jakémukoliv velitelskému.

Všimněte si, že headquarters vzdušných jednotek a opravářské železniční jednotky nemohou mít připojené bojové útvary a každý typ má jiná pravidla a omezení (7.6.1). Vyjímkou jsou základny vzdušných jednotek, každá jednotka headquarters může připojit záložní jednotku, i když i to má nějaká omezení, závislá na typu HQ jednotek a typu záložních jednotek(7.6.3).

7.6.1. Typy jednotek Headquarter

HQ jednotky Vrchního velení (typ 1): Každý stát, reprezentovaný ve hře, má HQ jednotku Vrchního velení, k níž jsou připojeny všechny ostatní jednotky státu. Tyto HQ jednotky nemají nadřízený štáb a efektivně si samy podávají zprávy. Tyto jednotky nemohou být rozpuštěny. Rozmražené jednotky mohou být z těchto HQ

jednotek přemístěny i v případě, že je tato HQ jednotka zmrazena. Jsou to HQ jednotky s velkou kapacitou. Pro HQ Vrchního velení jsou určeny tyto jednotky:



OKH - Germany
STAVKA - Soviet Union
Finnish High Command - Finland
Hungarian High Command - Hungary
Italian Southeast Army Group - Italy
Rumanian High Command - Rumania
Slovakian High Command - Slovakia
(typ 1)



Skupina armád Osy / Sovětský Front / Military District / Defense Headquarters Zone units (typ 2):

Toto jsou pozemní HQ jednotky s velkou kapacitou, které jsou připojeny k HQ Vrchnímu velení (typu 1) a obvykle slouží zbytku jednotek toho kterého státu jako nadřízený štáb.



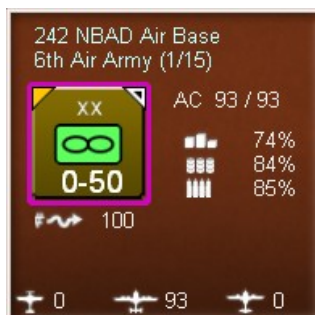
Armáda / německá Group Panzer nebo Air Command / sovětská Air Army HQ units / německá Luftflotte / italská Corpo Aereo Spedizione (typ 3):

Armádní HQ jednotka se střední kapacitou, připojená buď k jednotkám typu 1, nebo 2. Přestože to jsou pozemní jednotky, Air HQ nemá žádná omezení kapacity a mohou připojit vzdušné HQ jednotky nižší úrovně, včetně vzdušných základních jednotek. (8.3).



Corps (sbor) / Air Corps / německý Fliegerkorps (typ 4):

Corps (sbory) jsou pozemní HQ jednotky s poměrně malou kapacitou. Sovětské sbory byly v průběhu války vyřazeny a bojové útvary byly zapojeny do úrovně armády (typ 3). Vzdušné HQ typu 4 jsou nejnižší velitelské vzdušné jednotky.



Letecké základny (Air base units) (typ 5):

Tyto HQ jednotky se od ostatních liší v tom, že jsou určeny k podpoře skupin vzdušných jednotek. Air base units jsou jediné jednotky na mapě, ke kterým mohou být připojeny skupiny vzdušných jednotek. Všechny jsou omezeny na maximální kapacitu devíti připojených skupin vzdušných jednotek. Air base unit nemůže připojit žádné bojové, nebo záložní jednotky.



FBD/NKPS Rail Repair headquarter units (typ 6):

FBD a NKSP jsou železniční opravářské jednotky, které také fungují jako ústředí pro stavební a pracovní záložní jednotky. Jen stavební a pracovní záložní jednotky mohou být k tomuto typu HQ připojeny. Hráč za Osu dostane na začátku války 5 jednotek FBD, zatímco Sověti dostanou jednotky NKSP jako posily v průběhu války. (14.2.2).

7.6.1.1. Jednotky Headquarter jako zásobovací zdroje

Typ 1 - 4 HQ jednotky může sloužit jako zásobovací zdroj pro všechny jednotky, které jsou přímo připojené s výjimkou dalšího typu 1 - 4 HQ jednotky. Typ 5 (air base units) a typ 6 (rail repair units) nejsou považovány za HQ pro zásobovací účely a nemohou sloužit jako zásobovací zdroje pro další jednotky. Používají typ 1 - 4 HQ jednotek, ke kterému jsou připojeny, jako zásobovací zdroj. (section 20.1.5).

8. LETECKÉ JEDNOTKY

Leteckých jednotek jsou tři druhy. Letecké skupiny, letecké základny a letecké HQ. Kromě toho má každý stát mimo mapu Státní leteckou rezervu pro výcvik nových leteckých skupin a budování záloh pro vyčerpané letecké skupiny. Sekce 5.3 popisuje užití rozhraní k provedení leteckých misí a sekce 16.0 vykládá pravidla, týkající se provádění leteckých misí.

8.1. vzdušné skupiny

Letecké skupiny jsou bojové jednotky s letadly k provádění různých leteckých misí. Každou leteckou skupinu popisuje její skupinový typ, určující maximální počet letadel ve skupině a funkční typ, určující druh mise, který jednotka může provádět. Jméno letecké jednotky také obvykle naznačuje její funkci. Letecká skupina se skládá z několika letadel jednoho typu a modelu, která se dále dělí na připravená, poškozená nebo rezervní. Letadla a k nim připojená posádka jsou považována za jedinou položku. Mohou nést zařízení, jako jsou kulomety, kanony, rakety, bomby, přídatné nádrže a prostředky elektronického boje, jako jsou radary.

8.1.1. Status letadel letecké skupiny

Připravená letadla jsou použitelná pro letecké mise. Poškozená letadla vyžadují opravu a nemohou letět, ale započítávají se do celkového počtu letadel, povoleném skupině. Rezervní letadla jsou rozdělena na nehotová a neletuschopná, ale pokud se jejich letecká skupina přesunuje, nebo pohybuje, jsou považována za letuschopná. Rezervní letadla se nezapočítávají do maximálního počtu letadel, povoleného jednotce, ale v logistické fázi mohou být přefazena do skupiny připravených letadel (pokud součet připravených a poškozených letadel poklesne pod maximální povolené množství). Pokud počet připravených letadel překročí maximální povolený počet, budou přebytečná rezervní letadla během logistických fází automaticky poslána zpět do výrobního zásobníku a přebytečná připravená letadla budou přeznačena na rezervní letadla.

8.1.2. Typy leteckých skupin

Typová označení leteckých skupin jsou založena na maximálním množství letadel, povoleném jednotce a státní příslušnosti jednotky.

8.1.2.1. Druhy leteckých skupin Osy

Section = max 4 letadla (Finsko)

Schwarm = max 4 letadla (Německo)

Air Battalion = max 10 letadel (Finsko)

Staffel = max 12 letadel (Německo a Finsko)

Flight = max 16 letadel (Finsko)

Squadron = max 24 letadel (Rumunsko, Finsko, Itálie, Slovensko)

Gruppe = max 40 letadel (Německo)

Group = max 48 letadel (Maďarsko)

8.1.2.2. Typy sovětských leteckých skupin

Air Battalion (Eskadrilya) = max 10 letadel

Air Regiment (Polk) = max 40 letadel

8.1.2.3. Změny maximální velikosti sovětských pluků

Maximální velikost sovětských leteckých pluků (Polk) se měnila takto:

Červen 1941: všechny letecké pluky maximálně 40 letadel

Červenec 1941: všechny letecké pluky maximálně 20 letadel

Prosinec 1942: všechny letecké pluky maximálně 32 letadel

Prosinec 1943: stíhač, stíhací bombardér, taktický bombardér maximálně 40 letadel

Všechny ostatní letecké pluky maximálně 32 letadel.

8.1.3. Funkční druhy leteckých jednotek

Funkční druh letecké skupiny určuje, jaké letecké mise může skupina provádět a závisí na typu letadel, umístěných ve skupině. (16.0) Zde jsou všechny druhy a jejich zkratky, se kterými se v okně Commander report můžete setkat.

Fighter (F)

Fighter Bomber (FB) (může být použit k bombardování i jako stíhač)

Night Fighter (NF) - noční stíhač

Tactical Bomber (TacB) - taktický bombardér

Level Bomber (LB) - hladinový bombardér

Transport (TR)

Recon (Rec) - průzkum

Jet Fighter (JF) - proudový stíhač

Patrol (PA)

Float Plane (FP) - hydroplán

Float Fighter (FF) - hydroplán

Electronic Warfare (EW)

Torpedo Bomber (TB)

8.1.4. Jména leteckých skupin

Jména většiny skupin jsou samovysvětlující, ale některá mohou být trochu záhadná.

8.1.4.1. Německá jména leteckých skupin

Stab (Staff Flight) letecká skupina Schwarm

JG (Jagdgeschwader) - stíhací peruť

NJG (Nacht Jager Geschwader) - noční stíhací peruť

ZG (Zerstorer Geschwader) - peruť Destroyerů (Twin Engine Bf110)

StG (Stuka Geschwader) - peruť Stuk

Sch. G (Schlacht Geschwader) - bojové (stíhací bombardéry) peruť

KG (Kampfgeschwader) - bombardovací peruť

SKG (Schnell Kampf Geschwader) - rychlé bombardovací peruť

NAGr (Nah Aufklarungs Gruppe) - průzkumné peruť s krátkým dosahem

FAGr (Fern Aufklarungs Gruppe) - průzkumné peruť s dlouhým dosahem

NSGr (Nacht Schlacht Gruppe) - noční bombardovací peruť

SG (Schlacht Gruppe) - peruť stíhacích bombardérů

TG (Transport Geschwader) - transportní peruť

KGr ZbV (Kampfgruppe zum Bespeil) - bojová skupina pro zvláštní účely - transportní peruť

Lehr - školní - výcviková

8.1.4.2. Jména sovětských leteckých skupin

Základní zkratky:

AP - letecký pluk (avia polk)

AD - letecká divize (avia divizija)

AK - letecký sbor (avia korpus)

AE - eskadrona (eskadrilya)

VVS - vojenské vzdušné síly (Voenno-Vozdushnye Sily)

PVO - Provito Vozdushnaya Oborona Strany - "vzdušné obranné síly" - zahrnuj letecké i pozemní jednotky - jako je stíhač a protivzdušná obrana (AA).

I - stíhač (istrebitel'naya)

B - bombardér (bombardirovacnaya)

Sh - šturmovník (shturmovaya - IL-2)

DD - dlouhý dolet (dalnego dejstvija)

T - transport

DB - bombardér s dlouhým doletem (dal'ne-bombardirovochnaya)

S - smíšený (smeshanaya)

R - průzkum (razvedovatel'naya)

NB - noční bombardér (nochnaya bombardirovochnaya)

G - gardové označení: GIAP, GIAD, DBAD, apod.

MT - minový - torpédový

O - separátní (otdel'nyj)

Jména leteckých pluků:

IAP - Fighter Aviation Regiment

IAP-KBF - Fighter Aviation Regiment of Red Banner Baltic Fleet (KBF - Krasnoznamennyi Balijskij Flot)

BAP - Bomber Aviation Regiment

DBAP - Long-Range (LR) Bomber Regiment (Dal'nebombardirovochnyj Avia Polk)

LBAP - Light Bomber (Legkobombardirovochnyj AP) Regiment

NBAP - Night Bomber Air Regiment

LTAP - (Light) Transport Regiment.

TAP nebo **TRAP** - Transport Regiment

SBAP - High-Speed (Skorostnoj BAP) Bomber Regiment

TBAP - Heavy (Tyazhelyj BAP) Bomber Regiment

ShAP - Ground Attack (Shturmovoj AP) Bomber Regiment

RAP - Reconnaissance Aviation Regiment

OSAP - Independent Composite Regiment

ORAP - Independent Reconnaissance Regiment

MTAP - Mine Torpedo Air Regiment

8.1.4.3. Změny jmen sovětských leteckých skupin

Letecká skupina s IL-2 bude přejmenována na ShAP

Letecká skupina s U-2/R-Z bude přejmenována na LBAP (10% pravděpodobnost) nebo LBAP (90% pravděpodobnost)

SBAP skupiny bez SB letadel mohou být přejmenovány na BAP (50% pravděpodobnost)

TBAP skupiny bez TB nebo Pe-8 letadel mohou být přejmenovány na DBAP (50% pravděpodobnost)

DBAP skupiny bez DB, IL-4, Pe-8 Yer nebo TB letadel mohou být přejmenovány na BAP (50% pravděpodobnost)

Sovětský letecký prapor leteckých skupin (s "/" ve jménu) může být přeskupen na letecký pluk (10% pravděpodobnost)

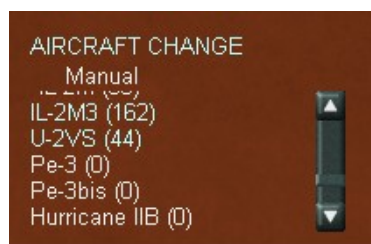
SAP (smíšený sovětský letecký pluk) může být po březnu 1943 určen jako zvláštní letecký pluk v závislosti na typu letadel (80% pravděpodobnost)

8.1.5. Aktualizace, upgrade a výměny leteckých skupin

Letecké skupiny mohou v logistické fázi hráče změnit typ letadel. Závisí to na dostupnosti jednotlivých typů ve výrobním zásobníku. V aktualizací podčásti může letecká jednotka aktualizovat svá aktuální letadla podle aktualizací cesty, uvedené ve výrobním okně města (5.4.4). Může také downgradeovat na starší letadla. (21.1.9.1). Při podčásti výměny letecká jednotka může vyměnit aktuální typ letadla za jiný s tímž určením (8.1.4), ale nemusí se to stát podle aktualizací (downgradové) cesty. Například Yak 1 je stíhač, který upgraduje na Yak 1B a downgradeuje na stíhač I-16 typ 18. Nicméně při výměnné podčásti letecká skupina s Yakem 1B může být změněna na jiný funkční typ stíhače, jako je La-5, nebo půjčený Hurricane IIB. Počítač bude měnit letadla jen ve skupinách, jejichž počet letadel klesl pod 50% maximálního povoleného počtu. Čím méně pod 50%, tím větší je šance na výměnu. Tyto změny jsou závislé

na dostupnosti různých typů ve výrobním zásobníku.

8.1.5.1. Manuální výměna letadel



Hráč může letadla vyměnit ručně v detailním okně letecké jednotky. Použitelné typy jsou uvedeny v linku CHANGE, kde se dá nastavit z Automatic na Manual a dostupné modely se vybarví modře. Změna typu letadla v letecké skupině stojí jeden administrativní bod, sníží bojovou zkušenost jednotky o polovinu a může se stát, že až třicet procent nových letadel bude poškozeno. V prvním kole není povoleno letadla měnit v žádném scénáři. Letecká jednotka, ve které se letadla budou měnit, musí být nejméně tři hexy vzdálena od každé nepřátelské jednotky. Výměna se neprovede, pokud je ve výrobním zásobníku méně než 50% z maximálního

množství letadel, povolených vzdušné jednotce. V kole, kdy se mění letadla, nemůže letecká jednotka letět žádnou misi.

Obvykle výměna v letecké skupině obsahuje stejný funkční typ letadla, ale při ruční výměně se mohou vyskytnout výjimky:

Sovětský stíhací bombardér (FB), cvičený jako stíhač, se může změnit na stíhače a zpět na FB.

Sovětský FB, cvičený na bombardování, se může změnit na taktický bombardér.

Německý ZG se může změnit na stíhací bombardér ME 410, ale nemůže se změnit na jednomotorové stíhače, jako jsou Bf109, nebo FW190.

Německý JG může být změněn na proudový stíhač ME 262, ale nemůže se změnit na dvoumotorový stíhač BF110.

8.2. Letecké základny

9 ShAD KBF Air Base					3034	
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 72/75	MAX 100
60	9	0	7.62mm Quad Anti-aircraft MG	0		
61	8	0	12.7mm Anti-aircraft MG	0		
61	8	0	37mm Anti-Aircraft Gun	0		
55	180	9	Support	0	MOTORIZED Vehicles/Need: 343 / 343	
ATTACHED UNITS (4)					HHQ: STAVKA Nation: Soviet Union	
ASSIGN					Supply/Need: 10 / 19 Fuel/Need: 581 / 595 Ammo/Need: 773 / 777 Support/Need: 180 / 193	
35 ShAP						
7 GShAP KBF						
11 IAP KBF						
12 IAP KBF						

Letecké základny jsou speciální jednotky (7.6.1), představující fyzickou a logistickou infrastrukturu, potřebnou k podpoře leteckých skupin, tedy letiště, opravárenská zařízení a protivzdušnou obranu. Letecké základny se skládají jen ze dvou pozemních součástí, podpůrných pozemních složek a protiletadlových děl.

Letecké základny budou mít lepší šanci na opravy letadel, když budou mít přiřazeno více pozemních součástí, než nutně potřebují (sekce 7.2.2.1).

8.2.5.2. Omezení připojení leteckých základen

K letecké základně může být připojena pouze letecká skupina. Může být připojeno nejvíce devět leteckých skupin libovolné velikosti. Všimněte si, že pro přiřazení k státní letecké rezervě není žádný množství limit. K letecké základně mohou být připojeny jen letecké skupiny téže národnosti. Až na jednu výjimku lze letecké základny připojit jen k leteckým HQ. Němci mají letecké základny Luftwaffe, jejíž pozdější letecké skupiny jsou používány pro průzkumné mise. Všechny německé armý HQ mají připojenou leteckou

základnu, která nemůže být převedena do jiné HQ. Kvůli identifikaci na mapě jsou pro německou Luftwaffe (LW) letecké základny zobrazeny jako modrošedé symboly. Všechny německé letecké armády (průzkum) jsou zobrazeny jako šedé symboly.

Poznámka: Letecké základny se musejí nacházet na čistých (clear), městských, nebo málo porostlých hexech, aby se jejich připojené jednotky mohly použít k leteckým misím.

8.2.1. Jména sovětských leteckých základen

VVS - Air Force Air Base
VVS -ChF - base of Black Sea Fleet (Chernomoskij Flot)
PVO - Air Defense Force Air Base
IAB - Fighter Aviation Brigade Air Base
IAD - Fighter Aviation Division Air Base
BAB - Bomber Aviation Brigade Air Base
BAD - Bomber Aviation Division Air Base
SAD - Composite Aviation Division Air Base
DBAD - Long Range Aviation Division Air Base (also may see AD DD - Avia Divizija Dalnego Deistvija)
TBAB - Heavy Bomber Brigade Air Base
OSNAZ - Special Use Air Group airbase (OSobogo NAZnachenija)

8.2.2. Dozpuštění letecké základny SAD

Po 1.2.1942 je 50% šance na rozpuštění SAD (smíšené letecké divize), kdy se letecké jednotky rozpouštějí rychlostí do tří za kolo. Jednotky, rozpuštěné v SAD, budou automaticky převedeny do sovětské státního letecké rezervy.

8.3. Letecké HQ

Luftflotte 6					921	
Leader: Robert von Greim						
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 64/65	MAX 100
62	649	6	Support	0		
71	56	0	Supply Dump	5		
64	7	0	Fuel Dump	4		
ASSIGN / FORM					Morale: 71	
					MOTORIZED	
					Vehicles/Need: 649 / 649	
					HHQ: Army Group Center	
					Nation: Germany	
					Supply/Need: 66 / 68	
					Fuel/Need: 97 / 97	
					Ammo/Need: 0 / 0	
					Support/Need: 649 / 0	
Support Level: 3						
ADD SUB LOCK						
ATTACHED SUPPORT (0)						

Letecké HQ plní stejnou funkci, jako ostatní HQ s tou výjimkou, že k nim nelze připojit žádné bojové jednotky a jediné podpůrné jednotky, které k nim lze připojit, jsou protiletadlové podpůrné jednotky. Jinak nejsou pro letecké HQ žádná omezení nebo penalizace co do počtu leteckých základen a jiných leteckých jednotek, připojených k leteckým HQ.

8.3.1. Omezení pro připojování k leteckým HQ

Kromě německých leteckých základen mohou být všechny ostatní letecké základny připojeny jen k leteckým HQ (8.2.1). Německé Fliegerkorps HQ mohou být připojeny jen k německým Luftflotte HQ, nebo HQ armádních skupin. Německé HQ Luftflotte mohou být připojeny jen k HQ armádní skupině. Letecké HQ

spojenců osy mohou být připojeny jen k HQ armádní skupině vlastní národnosti, se dvěma výjimkami. Slovenské letecké velitelství začíná připojeno k armádní skupině Jih a nelze to změnit. Finské letecké velitelství začíná připojené na 1. armádu a také to nelze změnit. Sovětské letecké jednotky lze připojit jen k Frontu a Military District HQ.

8.3.2. Přejmenování sovětského leteckého HQ

Některé sovětské letecké HQ budou automaticky převedena na HQ leteckou armádu a dostanou nové jméno.

Jméno velitelství	letecká armáda	datum přejmenování
Western	1. let. armáda	květen 1942
Bryansk	2. let. armáda	květen 1942
Kalinin	3. let. armáda	květen 1942
Southern	4. let. armáda	květen 1942
North Caucasus/Crimea	5. let. armáda	červen 1942
Northwest	6. let. armáda	červen 1942
Southwest	8. let. armáda	červen 1942
Volkhov	14. let. armáda	srpen 1942
Leningrad	13. let. armáda	listopad 1942
Stalingrad	16. let. armáda	září 1942
Long Range	18. let. armáda	prosinec 1944

8.4. Státní letecká rezerva a transfer leteckých skupin

Každá státní letecká rezerva simuluje výcvikovou a opravárenskou síť za frontou, která připravuje nové letecké jednotky a staví zálohy pro staré letecké jednotky pro opravy po utrpených ztrátách. Protože letecké skupiny mohou být připojeny pouze k leteckým základnám svého státu, při otevření letecké rezervy Osy bude zpřístupněna jen letecká skupina, státně příslušející k vybrané letecké základně. Seznam leteckých jednotek v Commanders report obsahuje rozmístění všech leteckých jednotek jednotlivých spojenců Osy.

8.4.1. Omezení pro transfer státní letecké rezervy

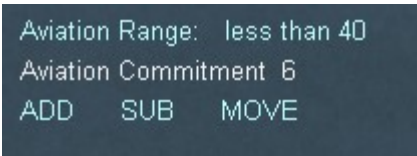
Při transferu do a z státní letecké rezervy jsou některá omezení. Letecké skupiny, převedené do státní letecké rezervy, nebudou uvedeny v okně státní rezervy až do dalšího kola a tak nemohou být ve stejném kole přeneseny zpět k letecké základně. Letecké jednotky, které neprovedly v aktuálním kole žádnou misi, nemohou být převedeny do letecké rezervy a musí být připojeny k letecké základně, která není zamrzlá a má zbývající pohybové body. Letecké jednotky, přenesené z letecké rezervy nemohou v kole, kdy byly přeneseny, vykonat žádnou leteckou misi.

8.4.2. Transfer letecké skupiny do státní letecké rezervy

Transfer letecké skupiny do a z letecké základny do letecké rezervy může být proveden hráčem ručně, nebo poloautomaticky pomocí závazkového systému leteckých skupin (8.4.3). Kromě toho mohou být letecké skupiny také automaticky přeneseny do letecké rezervy během fáze logistiky, pokud počítač rozhodne, že jsou příliš slabé, aby mohly provádět letecké mise.

Pro řízení transferu leteckých skupin mezi leteckými základnami a leteckou rezervou je několik metod. Pro ruční transfer se používá Air transfer mode (F10). V detailním okně letecké skupiny se pomocí tlačítka **RESERVE** mohou letecké skupiny poslat do letecké rezervy. V detailním okně letecké základny se pomocí tlačítka **ASSIGN** může přiřadit jednotka z letecké rezervy k základně. Všimněte si, že letecké jednotky, uvedené v seznamu, budou odpovídat Aviation Range, který jste nastavili pro leteckou jednotku.

8.4.2.1. Závazkový systém leteckých skupin



Aviation Range: less than 40
Aviation Commitment 6
ADD SUB MOVE

Závazkový systém leteckých jednotek umožňuje hráči poloautomaticky řídit rozmístění leteckých jednotek z a do letecké rezervy a leteckých základen na základní úrovni leteckých jednotek. Spíše než jednotlivé jednotky může hráč nastavit počet a typ jednotek (založený na dosahu) pro každou jednotlivou leteckou základnu.

Závazková nastavení leteckých skupin se neberou v úvahu, pokud hráč nastavil jiné metody, jak ručně převést letecké jednotky.

Systém má dvě součásti: dosah letadel a leteckou úroveň závazku. Dosah letadel se vypočítá dělením doletu letadla 10 a může být 'méně než 20 hexů', 'méně než 40 hexů', více než 41 hexů', nebo 'všechny dosahy'. Letecká úroveň závazku může být v intervalu 0 - 9 a určuje počet leteckých skupin, které si hráč přeje mít u jednotlivé letecké základny. Použitím leteckého závazkového systému hráč nastavuje dosah letadel a úroveň závazku pro jednotlivou leteckou základnu v detailním okně letecké základny a pak jej potvrdí tlačítkem MOVE.

Letecké jednotky, které nevyhovují nastavenému dosahu pro vybranou leteckou základnu, jsou nejprve převedeny do letecké rezervy. Poté jsou letecké jednotky, převyšující nastavený letecký závazek, přeneseny zpět do letecké rezervy, přičemž nejslabší jednotky se odebírají jako první. Pokud má pak letecká základna méně leteckých skupin, než je úroveň závazku, je z letecké rezervy doplněna vhodnými leteckými skupinami.

9. MORÁLKA, ELITA, ZKUŠENOSTI, ÚNAVA, OSLABENÍ A SPOLEHLIVOST

9.1. MORÁLKA

Morálka je klíčovým faktorem pro všechny jednotky. Ovlivňuje úroveň jednotky. Při vyšší morálce jednotka odvede lepší práci, při nízké morálce jednotka utrpí různé postihy. Každý stát ve hře má nějakou základní úroveň morálky. Skutečná úroveň morálky může být vyšší, nebo nižší, ale celkově bude morálka jednotky přibližně odpovídat základní hodnotě. Elitní jednotky Osy a sovětské gardové jednotky mají vždy vyšší morálku.

Morálka jednotky ovlivňuje její bojové schopnosti a tím i její případné vítězství v boji. Určuje také, jak velké oslabení pozemní složky jednotky utrpí při ústupu, nebo při útěku, zničení, nebo kapitulace. Morálka cestující jednotky ovlivňuje její schopnost zotavení.

Morálka jednotky se používá pro výpočet ceny pohybu při vstupu do nepřítelově ovládaných hexů a hexů pod vlivem nepřátelských zón kontroly (EZOC). Například u leteckých jednotek morálka určuje, kolik mil může jednotka v jednom kole uletět.

Morálka je rovněž důležitá pro výcvik pozemních součástí ke zvýšení úrovně zkušeností, protože mohou cvičit jen do výše úrovně morálky své mateřské jednotky. Totéž platí pro letecké jednotky.

Vůdcovské hodnocení morálky se používá pro určení způsobilosti jednotky k boji, výpočtu kreditu výher a proher, či přidání a ubrání únavy.

9.1.1. Změna morálky pozemních jednotek

Morálka jednotky se zvýší, když je úspěšná v boji. Při obraně zůstává stejná a klesá, když obránce zaútočí. Morálka jednotky se může zvýšit také při fázi logistiky z těchto důvodů:

Morálka jednotky klesá pod 50 a je v opravném módu.

Morálka jednotky klesá pod 50 a je vzdálena více než 10 hexů od nejbližší nepřátelské jednotky.

Morálka jednotky je nižší, než základní státní úroveň. V tom případě se může obnovit až o 10% základní státní úroveň, ale ne výše, než je státní úroveň. Příklad: německá státní morálka je v roce 1942 70, takže jednotka mohla obnovit za kolo 7 morálky, ale nesmí přesáhnout 70 pro neelitní jednotku.

Jednotka je velmi dobře zásobena a podpora a morálka poklesla pod 75.

Státní morálka jednotek se sníží kvůli prohraným bitvám, utrpí kvůli letecké přehradě, je v osamoceném státu, nebo morálka Osy klesne kvůli zimě. U finských jednotek se také penalizuje pohyb po některých jižních hexech.

Ustupující jednotka ztrácí jeden bod morálky, případně dva body, pokud se nezdaří kontrola morálky vůdce.

Cestující jednotka ztrácí jeden bod morálky.

Izolované jednotky mohou ztratit jeden či více bodů morálky v závislosti na nedostatečném zásobování.

Jednotky, napadené leteckou přehradou, které přijdou o více než devět pohybových bodů, mohou ztratit jeden bod morálky, pokud je náhodně vygenerováno číslo menší, než únava jednotky a hodnocení morálky vůdce se nezdařilo.

9.1.2. Změna morálky leteckých skupin

U všech leteckých skupin se obnoví body morálky 100 minus aktuální morálka skupiny děleno 10 v každém kole. Také při transferu skupiny do letecké rezervy skupina získá bonus.

Morálka letecké skupiny se může zvýšit při zničení nepřátelského letadla ve vzdušném boji a když letecká skupina přijímá zásoby. Při poškození vlastních letadel v boji se morálka sníží.

9.1.3. Základní úroveň státní morálky

Základní morálka může být změněna pomocí úrovně morálky v herním nastavení. Německu a Sovětskému svazu se postupem hry mění morálka automaticky.

Země/rok	1941	1942	1943	1944	1945
Německo	75	70	65	60	55
Finsko	80	80	80	80	80
Itálie	35	35	35	35	35
Rumunsko	35	35	35	35	35
Maďarsko	40	40	40	40	40
Slovensko	40	40	40	40	40
Sovětský svaz	40	50	50	50	50

MORÁLKA NOVÝCH JEDNOTEK

Země/rok	1941	1942	1943	1944	1945
Německo	70	65	60	60	60
Sovětský svaz	40	45	50	50	50

9.2. Elitní jednotky



Elitní jednotky a sovětské jednotky, přímo napojené na údernou armádu, dostávají bonus ke standardní národní morálce. Elitní jednotky Osy jsou předurčené, zatímco sovětské jednotky musejí splnit určité podmínky, aby získaly status gardové a bonus k morálce.

9.2.1. Modifikátory pro elitní jednotky

Elitní jednotky Osy, včetně elitních jednotek SS, obdrží k národní morálce 15 bodů navíc. Sovětské gardové jednotky dostanou navíc 10 bodů.

9.2.2. Vytvoření sovětských pozemních gardových jednotek

Za určitých podmínek se ze sovětských bojových, podpůrných jednotek a sborů mohou stát jednotky gardové. Když jednotka získá gardový status, její TOE se změní na gardový TOE a je označena tečkou.

9.2.2.1. Gardové početní limity

Pro počet jednotek, které se mohou stát gardovými, platí určité limity, byť ne přesně určené. Velikost jednotky ovlivní procentuální podíl počtu gardových jednotek, větší jednotka má větší vliv. Počet jednotek kavalérie, nebo počet leteckých jednotek není omezen. Limit pro motorizované jednotky je přibližně 35 %. U nemotorizovaných jednotek se přibližný procentní limit liší podle roku takto:

1941	- 5 %
Leden - červen 1942	-10 %

červenec - prosinec 1942	- 17 %
1943	- 25 %
1944	- 30 %

9.2.2.2. Podmínky pro získání gardového statutu

První podmínka:

u nemotorizovaných jednotek (počet vítězství + roční modifikátor) $\geq (8 + \text{random}(8))$

u motorizovaných jednotek (počet vítězství + roční modifikátor) $\geq (12 + \text{random}(12))$

U HQ sborů (počet vítězství + roční modifikátor) $\geq (15 + \text{random}(15))$

Army HQ (počet vítězství + roční modifikátor) $\geq (75 + \text{random}(75))$

Druhá podmínka:

pro všechny jednotky (počet vítězství + roční modifikátor) > 9

Třetí podmínka:

pro všechny jednotky (počet vítězství + roční modifikátor) $> (2 + \text{počet ztrát jednotky})$

Roční modifikátor:

pro rok 1941 = 3

pro rok 1942 = 2

pro rok 1943 – 1945 = 1

9.2.2.3. Sestavení sborů a gardový status

Když jsou sovětské jednotky spojeny do sboru, bude mít sbor gardový status v případě, že dvě nebo tři jednotky měly před sloučením gardový status. V opačném případě nebude gardový status přiznán.

9.2.3. Vytvoření sovětských leteckých gardových jednotek

Sovětské letecké základny (reprezentující sovětské divize) mohou získat gardový status, pokud jejich připojené letecké skupiny zničí v souhrnu určitý počet letadel, nebo pozemních složek, podle těchto kritérií:

1941 - 400 zničených letadel, nebo pozemních složek

1942 - 400 zničených letadel, nebo pozemních složek

1943-45 - 400 zničených letadel, nebo pozemních složek

9.2.4. Bonus k morálce jednotek, připojených k sovětské úderné armádě

Sovětské jednotky, připojené přímo k HQ úderné sovětské armádě, obdrží 5 bodů k národní morálce. Tento bonus existuje jen po dobu připojení k HQ úderné armádě.

9.3. Zkušenost

9.3.1. Zkušenost pozemních složek

Zkušenost reprezentuje výcvik pozemní složky a její schopnost udržení morálky a soudržnosti v boji. Všechny složky jednotky (pěchota, 50 mm minomety, Panzer IIc) mají zkušenost, která je průměrem stejného typu složek té které země. Čím vyšší, tím lepší. Zkušenost ovlivňuje výkon v boji, bojovou připravenost, množství oslabení při ústupu a pravděpodobnost palby a zásahu nepřítele pozemní složkou.

Pozemním složkám se automaticky zvyšuje zkušenost při výcviku v nahrazování v logistické fázi. Přestože pozemní složky mohou získávat zkušenosti jen takto, počet pozemních složek, zúčastněných v boji minulého kola pozitivně ovlivňuje získání zkušenostních bodů. Pozemní složky se mohou vycvičit až na úroveň zkušenosti jejich mateřské jednotky (9.1).

Pozemním složkám se zkušeností nižší, než je zkušenost jejich jednotky, zvyšují svou zkušenost alespoň o jeden bod za kolo, ale mohou získat až 5 bodů. Obvyklý zisk je 2 – 3 body za kolo. Pozemní složky v dobře zásobených jednotkách, zejména nacházejí-li se poblíž zásobovací stanice (20.1.1), mohou v případě, že se jejich složky účastnily v předchozím kole boje, získat více bodů. Pozemním složkám, jejichž úroveň zkušeností se bude rovnat úrovni zkušenosti jednotky, se zkušenost dále zvyšovat nebude. Pozemní složky neztratí zkušenosti jen proto, že zkušenost jejich jednotky klesla pod jejich aktuální úroveň zkušeností.

Výměna pozemních složek poněkud sníží průměrnou zkušenost, ale ne významně. Nově vytvořené jednotky budou mít nízkou úroveň zkušeností a bude trvat mnoho kol, než pomocí výcviku zkušenost získají.

Sovětské tanky a mechanizované sbory budou mít při prvním vytvoření o 25% méně zkušenosti oproti aktuální úrovni jednotky(7.5.3.2)

9.3.2. Zkušenost leteckých jednotek

Zkušenost leteckých jednotek má podstatný vliv na účinnost boje při leteckých misích. Letecké skupiny získávají zkušenost podle počtu odlétaných misí. Letecké skupiny mohou během logistické fáze hráče automaticky létat výcvikové mise, aby získaly další zkušenost. Tyto mise mohou zvýšit provozní ztráty, což má za následek při výcviku poškozená, nebo zničená letadla.

Leteckým skupinám se snižuje zkušenost při výměně letadel a jejich posádek. Mimoto, letecké skupiny, které mění typ letadla, ať už automaticky, nebo ručně, ztratí 2 body zkušenosti.

9.4. Únava

9.4.1. Únava pozemních složek

Únava ovlivňuje CV pozemních složek, což se odráží v CV jednotky. Cv složky se snižuje o 1/3 úrovně únavy. Složka, která má hodnotu únavy 60 bude mít svou základní CV hodnotu sniženou o 20%. Únava také vlivňuje zisk pohybových bodů (MP) (14.1.2).

V průběhu přidávání únavy při logistické fázi utrpí pozemní složky další únavu založenou na morálce jednotky. Následně tyto pozemní složky mohou utrpět poškození, vzniklé z únavy pozemních složek. Úspěšné hodnocení morálky vůdce pomáhá pro tomto procesu obnovit morálku jednotek při únavě rychleji. Jednotky, sousedící s nepřátelskou jednotkou, utrpí při fázi logistiky 4x více únavy a je 16x pravděpodobnější, že poškozené pozemní složky budou zničeny oproti jednotkám, které s nepřítelem těsně nesousedí. To představuje stres, vznikající z pobytu v první linii.

Při části Redukce únavy logistické fáze pozemní složky snižují svou únavu na základě zásobení a dostupné podpory (počet dostupných podpůrných složek versus potřeby jednotky). Poté se provede pokus o opravu poškozených složek, kdy šance na opravu souvisí se zásobením jednotky, její podporou a základní zkušeností. Počet podpůrných pozemních složek v jednotce (a v HQ jednotkách v organizačním schématu) ovlivňuje zotavení z únavy.

Opatřování z boje je převedeno do únavy před každým dalším bojem a je také převedeno v úplném začátku logistické fáze, takže jednotky začínají každý nový boj s nulovým opotřebením.

9.4.2. Únava leteckých jednotek

Únava leteckých skupin má vliv na bojovou činnost. Počet letadel, ztracených v akcích a počet letadel ve vzduchu se seskupí do jednotky, která bude provádět vzdušnou misi. Letecké skupiny utrpí únavu ve vzdušném boji a její množství závisí na počtu leteckých úderů a celkové vzdálenosti letu. Letecké skupiny se zotavují z únavy při zásobovací části logistické fáze. Stejně jako u pozemních složek určuje množství únavy zásobení a dostupné podpůrné složky, připojené k letecké základně.

9.5. Oslabení

Oslabení představuje bojové opotřebení jednotek, jak na nebojových částech a ztrátách mužstva, tak stálé ztráty, utrpěné bojovými jednotkami při slabé bojové činnosti. Normální opotřebení se přidává při logistické fázi hráče. Kromě toho mohou jednotky utrpět oslabení při ústupu a prohře v boji (15.11). Při

ztrátách kvůli oslabení bude asi 30% mužstva ze ztrát zabito a 70% vyřazeno.

9.5.1. Oslabení pozemních složek

V části Oslabení při logistické fázi mohou pozemní složky utrpět poškození. Pak následuje redukce únavy a opravná část pozemních složek, kdy poškozené pozemní složky mohou být opraveny, zničeny, nebo rozebrány na náhradní díly, kdy se dvě poškozené pozemní složky změní na jednu opravenou a jednu zničenou složku. Pokud je jednotka, kterou jsou součástí, dobře zásobena, je polovina poškozených pozemních složek poslána zpět do výrobního zásobníku (18.1.2). Šance poškozených pozemních složek na opravu je ovlivněna jejich stavem zásobování a počtem podpůrných skupin pozemních složek (7.2.1). Všimněte si, že když jednotky překročí limit zásob, nebo jsou mimo zásobovací síť (7.6.4), jejich pozemní složky mohou utrpět opotřebení pohybem, bez ohledu na bojové ztráty.

9.5.2. Opotřebení z první linie

Jednotky, které při zahájení kola ve své logistické fázi budou těsně sousedit s nepřítelem, utrpí dodatečné oslabení, představující slabou bojovou činnost. Přibližně 0.5 – 1 % pozemních složek bude zničeno (z toho polovina bude zabita a polovina vyřazena). Bojové ztráty oslabením jsou závislé na morálce jednotky, počtu pozemních složek určitého typu v jednotce a zkušenosti každé pozemní složky. Při vyšší morálce jednotky a pozemních složek bude oslabení v boji menší. Toto oslabení je dalším dodatkem k únavě z pobytu v první linii.

9.5.3. Oslabení vozidel pohybem

Určité procento základních vozidel jednotky, vypočítané podle pohybu, učiněného jednotkou v předchozím kole, bude v průběhu části logistické fáze poškozeno a zničeno. Pokud jednotka spotřebuje 100% ze svých povolených (ne základních) pohybových bodů, 2% vozidel jednotky budou zničena a 18% bude poškozeno. Menší využití pohybových bodů úměrně zmenší zničení a poškození vozidel. Například využije-li jednotka ze svých pohybových bodů jen 30%, 0,6% vozidel bude zničeno a 5,4% bude poškozeno. Oslabení pohybem základních vozidel podpůrných jednotek je založeno na počtu spotřebovaných pohybových bodů jednotky, ke které jsou připojené.

9.5.4. Oslabení leteckých jednotek

Letadla leteckých skupin utrpí oslabení, pokud jsou letecké základny, k nimž jsou připojena, nedostatečně zásobené, nebo mají málo podpůrných jednotek.

Poznámka: dbejte na to, aby se únava vašich jednotek nedostala na příliš vysoké hodnoty, zejména u jednotek, těsně sousedících s nepřítelem. Vysoce unavené jednotky pravidelně přesunujte dozadu (pokud je to možné). Pro jednotky se zkušeností hluboko pod morálkou jednotky může být velmi prospěšné být vzadu, daleko od nepřátelských jednotek. Dejte je do opravného módu na železničních hexech, připojených k železniční síti a ony rychle získají zkušenost až do výše své úrovně morálky.

9.6 Spolehlivost letadel a bojových vozidel AFV

Všechna letadla a AFV a bojová vozidla mají spolehlivost od 5 (opravdu dobrá) do 45 (opravdu špatná). Například 5 má obrněné vozidlo a 45 má AFV Panther D. Toto hodnocení spolehlivosti se provádí při letecké misi, nebo při přesunu AFV a bojových vozidel. Ta vozidla, která neprojdou zkouškou spolehlivosti, jsou poškozena. Aby se simulovaly dětské nemoci prototypů, bude mít vozidlo, poprvé zařazené do výroby, spolehlivost násobenou 5 a potom o jednu sniženu v každém dalším měsíci, dokud nedosáhne své obvyklé spolehlivosti.

9.6.1. Základní poškození spolehlivosti AFV

Spolehlivost je faktor, kvůli jehož selhání mohou v několika případech AFV složky utrpět poškození. Menší možnost poškození je v útoku nebo v obraně – AFV selže a stane se poškozeným. Zvýšená možnost selhání přichází pro AFV Osy při prvních zimních kolech (22.3).

10. ZAMRZLÉ JEDNOTKY



Některé jednotky zahajují scénář v pozici zamrzlé na místě, s nulovým počtem pohybových bodů pro několik dalších kol. Počet kol je zobrazen v popup okně jen hráči, který jednotku vlastní. (Fzn 2 znamená zamrznutí jednotky pro další dvě kola). Další jednotky mohou být zamrzlé podle specifických pravidel jednotlivých scénářů. Tyto jednotky nezobrazí počet kol, zbývajících do rozmrazení v popup okně a rozmrznou podle pravidel scénáře. V průběhu každé přátelské logistické fáze je počítadlo zamrznutí jednotky sníženo o 1 bod a jakmile dosáhne 0, jednotka dále není zamrzlá a v tomto kole již získává pohybové body. Takto zamrzlá jednotka může být rozmrazena v případě, že je napadena, nebo začíná přátelskou logistickou fází vzdálena do tří hexů od nezamrzlé nepřátelské jednotky.

10.1. Omezení zamrzlých jednotek

Zamrzlé jednotky se nemohou pohybovat taktickým, nebo strategickým pohybem. Zamrzlé jednotky nemohou budovat pevnosti, ovšem konstrukční jednotky mohou budovat pevnosti v hexech, ve kterých jsou umístěny. Zamrzlé jednotky nejde slučovat, rozpustit a jinak je spojovat s ostatními jednotkami. Zamrzlé jednotky nesmějí měnit své maximální nastavení TOE. Letecké jednotky, napojené na zamrzlé letecké základny, mohou provádět automatické zastavovací mise.

10.2. Sovětské zamrzlé MD a MDZ HQ jednotky

Všechny sovětské Military District (MD) a Moscow Defense Zone (MDZ) jsou trvale zamrzlé a nemohou se pohybovat. Mohou být přesídleny, ale nemohou být rozpuštěny. Pokud budou po říjnu 1941 přinuceny ustoupit, budou rozpuštěny. Jednotky, podřízené těmto jednotkám, mohou být normálně přesunuty, pokud ovšem v jejich popup okně není Fzn číslo. Podpůrné jednotky, připojené na MD a MDZ HQ mohou být z těchto jednotek přesunuty.

10.3. Zamrzlé pevnosti spojenců Osy

Většina italských a maďarských jednotek je na začátku maďarských a italských scénářů permanentně zamrzlá v pevnostech. Pokud sověti obsadí maďarské či rumunské město na západ hexového sloupce 60 nebo na jih od hexového řádku 119, všechny tyto spojenecké jednotky Osy rozmrznou.

11. VŮDCI

Každá HQ jednotka (s výjimkou letecké základny a železniční opravárenské jednotky) má přiřazeného vůdce, který řídí a ovládá všechny jednotky, napojené na HQ, včetně připojených HQ a jejich jednotek. Každý vůdce má přiřazenou hodnost a označení, které určí, jaké úrovni a druhu jednotky může velet. Mají vůdcovské hodnocení, které ovlivňuje široké spektrum funkcí, od jejich schopnost být povýšen a vyhnout se odvolání a případné popravčí četě, po jejich schopnost ovlivňovat morálku, únavu, pohybové body, náklady na připojení, způsobilost k boji a bojový výkon připojených jednotek pod jejich velením.

11.1. Hodnosti, pravomoci a omezení vůdců

Každá strana má pět hodností vůdců:

Sovětská hodnost	zkratka	hodnost Osy	zkratka	odpovídá hodnosti
Marshal	FM	Generalfeldmarschall	FM	polní maršál
General-Armii	GENA	Generaloberst	GENO	armádní generál
General-Polkovnik	GENP	General	GEN	generálplukovník
General-Leytenant	GENL	Generalleutnant	GENL	generálporučík
General-Mayor	GENM	Generalmajor	GENM	generálmajor

11.1.1. Jmenování vůdců

Vůdci jsou jmenováni do funkcí podle úrovně, které mohou nejvýše velet (7.6.1). Někteří mohou velet jen sboru, leteckému sboru a armádnímu či leteckému armádnímu HQ (typ 3 a 4 HQ). Jiní mohou velet sboru, leteckému sboru, armádnímu či leteckému armádnímu HQ a armádní skupině nebo frontu (typ 2, 3 a 4 HQ). Vůdci nejvyšší úrovně mohou velet jednotkám HQ všech typů (1 - 4). Žádný vůdce nemůže velet jednotce s vyšším stupněm velení, než je jeho Max Command Level. Tento Max Command Level nemůže být změněn povýšením do vyšší hodnosti.

11.1.2. Velitelská omezení vůdců

Vůdci mohou být omezeni druhem jednotky, které mohou velet. Omezení mohou být: jen pozemní, jen SS, jen letecké a pozemní a jen letecké. Německému SS HQ může velet jen některý z SS vůdců. SS vůdce naopak nemůže velet jednotce, která nepatří do SS.

11.1.3. Jmenování vůdců a souhrn omezení velení

Max velitelská úroveň	Corps/Army	Army Group/Front	Vrchní velení
Velitelské omezení	jen pozemní	letecké a pozemní	jen letecké SS

11.2. Hodnocení vůdců

Hodnotí se osm položek: politika, morálka, iniciativa, administrace, mechanická, pěchota, letectvo a námořnictvo. Poslední čtyři se souhrnně označují jako bojová hodnocení. Hodnocení je v intervalu 1 – 9.

11.2.1. Politické hodnocení

Politické hodnocení ovlivňuje cenu za výměnu vůdce a pravděpodobnost povýšení za vítězství, nebo odvolání za prohru. Přestože skutečná administrativní cena je založena na rozdílu mezi politickým hodnocením vůdce a jeho kolegou v dalším nadřazeném štábu, obecně platí, že vyšší politické hodnocení znamená za výměnu vůdce vyšší cenu v administrativních bodech. Pro hráče Osy se může cena zvýšit při převádění vůdců z jednoho HQ do jiného podle rozdílu hodnocení jednotlivých vůdců s tímto HQ spojeným.

Vysoké politické hodnocení snižuje možnost, že vůdce bude v případě špatného poměru výher ku prohrám odvolán a případně popraven. Kromě toho má vůdce s vysokým politickým hodnocením větší šanci podpory i v případě, že je jeho hodnocení shodné s ostatními. Při nízkém politickém hodnocení je tomu opačně.

11.2.2. Hodnocení morálky

Používá se k určení způsobilosti jednotky k boji a určení vítězství, či prohry, přidání a zotavení pozemních složek z únavy a zotavení cestující jednotky.

11.2.3. Hodnocení iniciativy

Používá se pro určení skutečného množství pohybových bodů (MP), které jednotka bude v aktuálním kole mít, schopnosti palby a zásahu pozemních složek v boji, schopností podpůrných jednotek a bojových záložních jednotek zapojit se do boje a schopnost redukovat ztráty nižším poměrem ukvapeného útoku a průzkumu bojem.

11.2.4. Administrativní hodnocení

Používá se pro určení skutečného množství pohybových bodů jednotky v aktuálním kole, řízení oprav letadel a pozemních složek, ceny za připojení jednotky k vůdcově HQ a výpočtu spotřeby paliva a zásob při vzdušných misích. Když se provádí vůdcovská kontrola u motorizované jednotky, vůdce HQ tankové armády, pancéřové armády, nebo pancéřového sboru, zapojený do administrativní vůdcovské kontroly, dostane +1 ke svému administrativnímu hodnocení. Administrativní kontrola je přímo ovlivněna skutečným množstvím pozemních složek ve vůdcově HQ v porovnání TOE HQ. (viz sekce 11.3)

11.2.5. Bojové hodnocení

Mechanické a pěchota: toto hodnocení je částí bojového systému země a užívá se k určení celkové způsobilosti k boji, schopnosti palby a zásahu nepřítele a schopnostem pozemních složek klást odpor. Úspěšná kontrola hodnocení zvyšuje způsobilost k boji a šanci pozemních složek na palbu i zásah.

Letecké hodnocení: pro letecké vůdce úspěšná kontrola znamená více připravených letadel v letecké skupině pro účast na letecké misi (16.0).

Námořní hodnocení: používá se jen během strategické obojživelné dopravy (14.2.3). Dobré námořní hodnocení zredukuje možnost vzdušné přehrady, počet opotřebovaných složek při obojživelném útoku na pobřežní hexy a množství oslabení při ústupu kvůli selhání obojživelného útoku, kdy jednotka musí ustoupit do svého náložovacího přístavu.

11.2.6. Zvýšení vůdcovského hodnocení

Hodnocení některých vůdců se může zvýšit v závislosti na poměru výher a proher. Hodnocení administrativní, mechanické, pěchotní a letecké může zvýšit jen v případě, že je menší než 6. Letecké hodnocení se může zvýšit jen vůdcům, kteří velí leteckým HQ. Mechanické hodnocení se může zvýšit jen vůdcům, kteří nevelí leteckým jednotkám. Politické a morální hodnocení se může zvýšit jen v případě, že je aktuálně menší, než 8. Námořní hodnocení se zvýšit nemůže. Šance na zvýšení hodnocení se snižuje s typem řízené jednotky.

Například vůdce vrchního velení (typ 1) bude mít mnohem menší šanci na lepší hodnocení, než vůdce velící sboru (typ 4). Při vůdcovské kontrole se při logistické fázi kontroluje, zda se má během kola hodnocení zvýšit.

11.3. Kontrola vůdcovského hodnocení

Vůdcovské hodnocení má dopad prakticky na všechny činnosti jednotky. Provádí se během logistické i akční fáze hráče. Ovlivňuje mimo jiné například způsobilost jednotky k boji a cenu za připojení jednotky v administrativních bodech. Iniciativa, administrativa a morálka jsou provázány se vším, ale největší roli hrají v pozemním boji. Letecké hodnocení je důležité pro letecké mise a námořní hodnocení pro

obojživelnou strategickou dopravu. politické hodnocení na boj nemá vliv, ale je důležité pro služební postup, odvolání a cenu v administrativních bodech za připojení jednotky.

11.3.1. Postup kontroly vůdcovského hodnocení

Při každém vůdcovském hodnocení v podstatě počítač vygeneruje náhodnou hodnotu, která je přijata, pokud je menší, než vůdcovské hodnocení, ale pokud je větší, hodnocení selhává. Vůdci HQ, na něž je napojeno více jednotek, než je velitelská kapacita (7.6.2) bude mít menší šanci na úspěšný průběh kontroly. Mimo to je administrativní kontrola ovlivněna počtem podpůrných pozemních skupin v jednotce (7.6.1). Z vůdcova administrativního hodnocení se odečítá přibližně jeden bod za každých 10%, o které je síla skupiny nižší než TOE. Maximální redukce je 5 bodů.

11.3.1.1. Kontrola hodnoty organizačního schematu

Pokud selže kontrola vůdcovského hodnocení, provede se kontrola hodnocení vůdce v nadřízeném HQ, ale s dvojnásobnou základní hodnotou. Po každé neúspěšné kontrole se bude provádět kontrola u dalšího nadřízeného vůdce podle organizačního schématu, vždy s dvojnásobnou základní hodnotou. Kromě toho se u nadřízené jednotky použije modifikátor, založený na úrovni jednotky a dosahu bojové jednotky. Všimněte si, že počet možných kontrol a zdvojnásobení základní hodnoty závisí na tom, kde je jednotka připojena.

Například německá jednotka připojena přímo k OKH (vrchní velení) bude mít při kontrole jednoho vůdce se základní hodnotou. Stejná jednotka, napojená na sbor (Corps), může kontrolovat čtyři vůdce ve sboru (10), armádě (20), armádní skupině (40) a OKH (80), přičemž základní hodnota se po každé neúspěšné kontrole další HQ zdvojnásobí.

11.3.2. Modifikátory velitelského dosahu

Modifikátor velitelského dosahu se aplikuje na vůdcovské hodnocení, prováděné u vůdců v HQ, ke kterým jednotka není přímo připojena, to znamená v nadřízených HQ. V námořním a morálním hodnocení se velitelský dosah nebere v úvahu.

Úroveň HQ	Dělitel modifikátoru dosahu
Corps (typ 4)	1
Army (typ 3)	2
AG/Front/MD (typ 2)	3
High Command (typ 1)	4

Například pokud je vůdce armádní skupiny (AG) při kontrole 15 hexů od jednotky, které velí, k hodnotě náhodného čísla se přidá 5 (protože 15/3).

11.4. Povyšování a odvolávání vůdců

Vůdci mohou být automaticky povýšeni, nebo odvoláni podle svého výkonu, měřeného poměrem prohry / výhry a politického hodnocení. V některých případech může být odvolaný vůdce popraven a zcela zmizí ze hry. Hráč má rovněž možnost vůdce o své vůli odvolat a nahradit jiným. Vůdce může být omezen v možnosti velení úrovní HQ, kterému může velet (sbot, armáda apod.), nebo typem (SS, pozemní, letecká) (11.1).

11.4.1. Kredit při výhře a prohře

Vůdce vždy, když se jeho jednotka z jeho organizačního schematu zúčastní boje, získává, nebo ztrácí jeden bod kreditu. U leteckých vůdců se jako vítězství bere, když se letecká skupina v jeho organizačním schematu účastní letecké mise a splní plánovanou diferenci ztrát. To se týká všech nadřízených HQ až k vrchnímu velení.

Například pokud se německá 292 pěší divize účastní boje a vyhraje Osa, 292 a vůdci z jejich nadřízených HQ - v tomto případě XX Corps, 3. Panzer Army, ArmyGroup Center a OKH - dostanou bod za vítězství. Vítězství a prohry se zaznamenávají v detailním okně vůdce a v seznamu v Command Report (hotkey c).

Když vůdce vyhraje, nebo prohraje, je možné, že se to neodrazí v jeho povýšení a zvýšení hodnocení úrovně. I když jsou výhry a prohry vůdců zobrazeny, jak je popsáno výše, skutečný souhr výher a proher, používaný hodnotícím systémem, se sleduje odděleně a ve většině případů bude menší, než celkový počet vítězství a proher zobrazených v okně. Tato pravděpodobnost se v průběhu času u každé strany mění. Obecně platí, že v roce 1941 se u Osy započítá méně vítězství a více proher a v průběhu dalších let se poměr přelomí ve prospěch vítězství. U Sovětů je to obráceně.

11.4.2. Povýšování vůdců

Jednou za kolo vůdce při logistické fázi prochází povýšovací kontrolou. Pokud je kontrola úspěšná, vůdce je povýšen. Závisí to na jeho politickém hodnocení a vybojovaných vítězstvích a prohrách. Povýšení vynuluje počet výher i proher. Aby byl vůdce povýšen na polního maršála, musí velet armádě, armádní skupině, vrchnímu velení nebo OKH. Sovětský vůdce musí velet frontu, vojenské oblasti nebo STAVKA.

11.4.3. Odvolání a výměna vůdce

11.4.3.1. Automatické odvolání

Vůdci mohou být odvoláni počítačem (který zde představuje státní politické a vojenské vedení) kvůli špatnému poměru prohra / výhra. V některých případech nebude vůdce vrácen do státního zásobníku, ale popraven a zcela odstraněn ze hry. Popravený vůdce bude uveden v Event Log logistické fáze na začátku akční fáze. Počítač automaticky vybere a nahradí vůdce a tato událost bude zaznamenána v logu. Automatické odvolání nestojí žádné administrativní body.

11.4.3.2. Manuální odvolání

Hráč může vůdce odvolat a vyměnit v detailním okně HQ jednotky, kde klikne na link, vedoucí k detailnímu oknu vůdce. V nově otevřeném okně pak vybere ze seznamu nového vůdce. V seznamu jsou vůdci řazeni podle hodnocení dovedností a vhodnosti k nahrazení. Vybíraný vůdce musí mít správnou úroveň velení a velitelských omezení. (11.1) Vůdci mohou velet v hodnosti o jeden stupeň vyšší a nižší, než je uvedené optimum. Výjimkou je sovětský maršál, který může velet frontu, nebo vojenské oblasti.

11.4.3.3. Optimální velitelské hodnosti

typ HQ	Sovětská optimální hodost	Optimální hodost Osy
Corps (typ 4)	GENM	GENL
Army (typ 3)	GENL	GEN
Army Group/Front/Military District (typ 2)	GENP	GENO
High Command (typ 1)	GENA	FM

11.4.3.4. Cena za odvolání

Odvolání vůdce (ne automat.) stojí administrativní body. Vůdce s hodností o stupeň vyšší, než vyžaduje jeho budoucí pozice, nemusí za výměnu zaplatit nic, ale pokud bude hodnost o stupeň nižší, bude to stát administrativní body navíc. Výjimkou jsou sovětské generalmajori (GENM), kteří mohou velet v Army HQ bez doplatku administrativních bodů. (12.2.2)

Někteří vůdci v seznamu náhradníků budou mít vyšší hodnost, než je požadovaná. Tito vůdci jdou označeni písmenem P s počtem administrativních bodů, které výměna bude stát, která je obvykle vyšší, než u vůdce s optimální hodností. Vůdci s P mohou být vybráni do velení HQ ArmyGroup / Front / Military District / High Command, nicméně zůstanou ve své aktuální hodnosti, dokud nebudou normálním procesem povýšeni.

11.4.3.5. Kontrola snížení podpory dovedností vůdce

Když je vybrán vůdce pro HQ sboru a HQ armády, bude automaticky povýšen. Pokud je povýšen tímto způsobem, provádí se kontrola hodnocení každé dovednosti a snižuje se o jeden bod. Je i určitá možnost, že pokud bude u některé dovednosti nízké hodnocení, ještě se sníží. Když je vůdce zabit a počítač jej nahrazuje vůdcem, potřebujícím povýšení, toto omezení se neprovede. Neprovede se ani u vůdců, kteří procházejí normálním povyšovacím procesem.

11.5. Smrt vůdce

Vůdci mohou zahynout a být permanentně odstraněni ze hry při odvolání, přemístění HQ, kvůli leteckému úderu a dalších nepřátelských akcích. Vůdci, odvolaní kvůli slabému výkonu (prohrané bitvy), mohou být popraveni. Nízké politické hodnocení zvyšuje u odvolaného vůdce možnost popravy. Pokud HQ přesídlí, nebo je nucena ustoupit, je 15% šance, že přiřazený vůdce bude zabit, nebo zajat. Když je HQ izolovaná, zvyšuje se šance zabití vůdce na 50%. Existuje také jistá možnost, že vůdce bude zabit při bombardování, leteckém útoku, letecké přehradě a podpůrné pozemní misi. Kromě toho je určitá možnost zabití vůdce jinou nepřátelskou akcí. Pravděpodobnost je ovlivněna vzdáleností HQ vůdce od nepřítele. Čím blíže, tím větší šance.

12. ADMINISTRATIVNÍ BODY

Administrativní body představují schopnost strany modifikovat svá zařízení, příkazy, řízení, jednotky a vůdce. Kromě toho lze administrativní body použít k vytvoření nových jednotek. To je však spíše schopnost Sovětů, Osa je omezena na vytváření nových opevněných zón.

12.1. Získávání administrativních bodů

Každý hráč začíná s několika administrativními body, jejichž počet se liší podle scénáře. Během logistické fáze, také v závislosti na scénáři, dostává každý hráč další administrativní body. Informace o počtu administrativních bodů se nacházejí v popisu scénáře. Výjimku tvoří sovětské administrativní body, které se zvýší z 50 na 60 po prvním kole v dubnu 1942 během kampaně 1941 - 1945. Příchod posil, nebo konverze některých jednotek HQ jednorázově přidají další administrativní body. Když přijede HQ frontu, sovětský počet AB se zvýší o 125. Sovětský hráč nedostane 125 admin. bodů pro žádný Military District HQ, který bude převeden pod HQ frontu v červnu 1941 (7.6.6). Když přijíždí nová německá Army HQ, Německo obdrží 45 administrativních bodů. Převedení některých jednotek do statického módu přináší zisk určitého množství administrativních bodů (7.5.4). Každý z hráčů může mít maximálně 500 administrativních bodů. Všechny další administrativní body se během logistické fáze ztratí. Počet administrativních bodů nikdy neklesne pod nulu. Hráč nesmí utratit body, které nemá. Pokud nejsou k dispozici žádné administrativní body, počítač automaticky nepřevede žádné jednotky. (7.6.3.1)

12.2. Utrácení administrativních bodů

Administrativní body se utrácejí za přesuny bojových jednotek mezi jednotlivými HQ a podpůrnými jednotkami mezi bojovými jednotkami a městy. Vydávají se také za výměnu vůdců HQ, dočasné motorizování jednotky a za sestavení zásob HQ. Sovětský hráč utrácí body za vytvoření, nebo sestavení bojových jednotek, HQ jednotek, opevněných zón a podpůrných jednotek, zatímco hráč Osy utrácí body za vytváření opevněných zón.

Rozpuštění jednotky stojí jeden administrativní bod. Jeden administrativní bod stojí také výměna stíhače v letecké skupině za bombardér, nebo naopak. Převedení jednotky do statického módu vygeneruje pro hráče několik administrativních bodů, nicméně reaktivace jednotky bude stát také nějaké administrativní body. Statické jednotky, které jsou automaticky staženy, budou ve stejné fázi logistiky reaktivovány, což znamená nedobrovolný výdej administrativních bodů. Počet administrativních bodů je vždy založen na počtu základních vozidel v jednotce, nebo počtu potřebných vozidel v jednotce (7.5.4). Aktuálně vydané administrativní body za změnu připojení se zobrazí dole v tabulce, pokud úspěšně proběhne vůdcovská kontrola (11.3). Úspěšná vůdcovská kontrola redukuje obvyklou cenu 1 administrativního bodu za převedení na nulu.

12.2.1. Tabulka cen za připojení jednotek na mapě

Unit Type	Base Admin Cost	Plus Losing Leader Political Rating (1)	Minus Gaining Leader Admin Rating (1)	Subtotal	Nationality Modifier (2)(3)	Final Cost
Axis Regiment/ Brigade	2				x2	
Soviet Brigade	2	0	0	2	N/A	2
Axis Division	6				x2	
Soviet Division	6	0			N/A	
Soviet Combat Corps	20	0			N/A	
Axis Corps HQ	30				x2	
Soviet Corps HQ	30	0			N/A	
Axis Army HQ	100				x2	
Soviet Army HQ	60	0			N/A	

12.2.2. Ceny za odvolání vůdce

Leader Repl	Base Admin Cost (4)	Plus Dismissed Leader Political Rating (1)	Minus Immed Superior Leader Political Rating	Plus Sub- Optimum Repl Leader Cost (5)	Sub Total	Nation Modifier (2)(6)	Final Cost (7)
Axis Corps Leader	10			+20 (GENM)		x2	
Soviet Corps Leader	10	0		N/A		N/A	
Axis Army Leader	20			+30 (GENL)		x2	
Soviet Army Leader	15	0		+0 (GENM)		N/A	
Axis Army Group Leader	30			+40 (GEN)		x2	
Soviet Front Leader	20	0		+40 (GENL)		N/A	
Axis High Command Leader	0		N/A	+50 (GENO)		N/A	
Soviet STAVKA Leader	0		N/A	+50 (GENP)		N/A	

Poznámky k tabulce 12.2.1 a 12.2.2:

- 1) Buňka s nulou znamená, že hodnota pro sovětského hráče na tomto poli je automaticky nula.
- 2) N/A znamená, že v této situaci se žádná modifikace neaplikuje.
- 3) Při změně připojení jednotky Osy státní modifikátor zdvojnásobuje cenu připojení, pokud je jednotka připojena k HQ jiného státu. Všimněte si, že rumunské a maďarské jednotky se nesmí navzájem připojovat ke svým HQ.
- 4) Při změně připojení k jinému HQ počet jednotek, napojených na HQ, ovlivní počet administrativních bodů, vydaných za transfer. U HQ jednotek s malým počtem připojených jednotek bude transfer levnější, než u HQ jednotek s velkým počtem připojených jednotek.
- 5) Leader rank v závorce je vhodný náhradník s nižší hodnotí, než optimální (11.4.3), ale pro sovětské generálmajory (GENM) není žádný další administrativní výdaj, přijmou-li velení ArmyHQ.
- 6) Při odvolání vůdce státní modifikátor zdvojnásobuje cenu nahrazení každého německého vůdce.
- 7) Cena za nového vůdce také znamená -10 bodů politického hodnocení u nového vůdce, vybraného hráčem.

12.2.3. Změna ceny za připojení podúrné jednotky

Při převodu podpůrné jednotky mezi HQ nebo jednotkou stojí jeden administrativní bod. Cena za převedení protiletadlové jednotky z města k HQ je však u AA batalionu 3, AA regimentu 10, německého LW a sovětského PVO AA batalionu 15 a sovětského PVO AA regimentu 50.

12.2.4. Administrativní cena za vytvoření sovětské jednotky nebo zformování sovětského sboru

Administrativní náklady na vytvoření jednotky jsou u všech podpůrných i HQ jednotek stejné, ale záleží na velikosti (brigáda, divize) bojové jednotky - viz dodatek B se seznamem všech sovětských jednotek, které lze vytvořit (28.2). Cena za zformování sboru je založena na typu jednotek a je to jednorázový výdaj ve chvíli, kdy je jednotka vytvořena (7.5.3).

Unit Type	Admin Cost	Remarks
Support Unit	1	Cost is for any size support unit
Brigade Size Combat Unit	5	
Division Size Combat Unit	10	
Cavalry Corps	5	Forming only (7.5.3)
Rifle Corps	10	Forming only (7.5.3)
Tank Corps	20	Forming only (7.5.3)
Mechanized Corps	20	Forming only (7.5.3)
Combined Arms Army HQ	25	
Tank Army HQ	25	

Nárůst sovětské administrativní ceny v roce 1941

Od června do konce října 1941 je cena za vytvoření nové sovětské jednotky, včetně opevněných oblastí, oproti normálu čtyřnásobně větší.

12.2.5. Další administrativní výdaje

Action	Admin Point Cost	Remarks
Disband Unit	1	Section 18.5
Change Fighter Bomber Mission Setting	1	Section 16.1.7
Manually Change Air Group Unit Aircraft Model	1	Section 8.1.5
Reactivate Static Unit	Varies	Section 7.5.4.2
Temporary Motorization	Varies	Section 14.1.3
HQ Unit Supply Buildup	Varies	Section 20.7.1
Create Fortified Zone or Region Unit	4	18.1.5; Soviet cost 16 Jun-Oct 41
Transfer AA Battalion from City to High Command HQ	3	12.2.3
Transfer AA Regiment from City to High Command HQ	10	12.2.3
Transfer LW/PVO AA Battalion from City to High Command HQ	15	12.2.3
Transfer PVO AA Regiment from City to High Command HQ	50	12.2.3
Transfer Other Support Unit between HQ units and City Hexes (Not High Command)	1	12.2.3
Transfer Support Unit from High Command	0	12.2.3

13. ÚROVEŇ DETEKCE NEPŘÁTELSKÝCH JEDNOTEK (DL) A FOG OF WAR (FoW)

Úroveň detekce (DL) určuje sumu informací, známých o nepřátelských jednotkách. Vyšší DL přináší více informací a o to efektivnější pak bude útok na tuto jednotku. Základní herní nastavení zobrazuje všechny jednotky se všemi informacemi v popup oknech, bez ohledu na jejich DL. Hráč si může nastavit Fog of War (FoW), která změní množství zobrazovaných informací podle jejich DL.

13.1. Úroveň detekce (DL - Detection Level)



Každé jednotce na mapě je automaticky přiřazena detekční úroveň od 1 do 10. Zakládá se na vzdálenosti od nepřítele, krytí v terénu (6.2.1) a výsledku vzdušného průzkumu. Vyšší detekční úroveň znamená lepší efektivitu pozemního i leteckého boje proti této jednotce. Detekční úroveň se během hry mění a může být ovlivněna akcemi hráče.

Při logistické fázi letecké základně poklesne DL o 1, zatímco neleteckým jednotkám poklesne DL náhodně. (5) DL jednotek, sousedících s bojovými jednotkami nepřítele, se naopak DL může zvýšit. Sousedící nepřátelské jednotky porovnají hodnoty DL po průzkumu s DL jiných jednotek, aby se určila změna v DL. Kromě toho, pokud se jednotka pohybuje vedle nepřátelské jednotky, DL nepřítele se obvykle zvýší následkem průzkumu a průzkumných útoků.

Ztráty při tomto průzkumu a potyčkách jsou reprezentovány vyšším oslabením pro sousedící nepřátelské jednotky. Boj s nepřátelskými jednotkami také zvyšuje jejich DL. DL, které se pohybují od nepřítele, postupně klesá.

13.1.1. Úroveň detekce a letecký průzkum

Neleteckým jednotkám může letecký průzkum zvýšit DL takto:

Max. DL 1: Neletecké jednotky, umístěné v nepřehledném terénu alespoň 3 hexy od zásobených nepřátelských jednotek.

Max. DL 2: Neletecké jednotky, umístěné v nepřehledném terénu, nesousedící s nepřátelskými jednotkami.

Max. DL 4: Neletecké jednotky, umístěné v přehledném terénu. U leteckých základen není DL získaný leteckým průzkumem nijak omezen.

13.2. Fog of War (FoW)



V základním nastavení jsou všechny jednotky na mapě viditelné s přesnou informací o jménu, typu, velikosti a combat value, obsažených v popup okně. Vypočítaná DL každé jednotky má vliv na efektivitu útoku proti těmto jednotkám, ale hráč ví, kde jsou tyto jednotky umístěny, včetně jednotek s DL nula. Aktivací Fog of War (FoW) se nemění způsob výpočtu DL, ale všechny jednotky už nemusí být viditelné (i když mají DL větší, než 0). AI není ovlivněna Fog of War, ale výpočet DL je pro ni stejný, jako pro lidského hráče.

14. POHYB POZEMNÍCH JEDNOTEK

Dva hlavní druhy pohybu jsou taktický a strategický. Některé bojové jednotky mohou být přepravovány letecky (16.3.5, 16.3.6). Taktický pohyb znamená přesun jednotky z hexu na hex za použití pohybových bodů (MP), do kterého jsou započítány terénní postihy, postihy za vstup do nepřátelských zón a hexů ovládaných nepřítelem a cena útoku na nepřátelskou jednotku. Strategický pohyb představuje nástup jednotky do vlaku nebo lodi k přepravě o železnici nebo přes moře s použitím strategických pohybových bodů (SMP), ale závisí i na kapacitě železnice, nebo námořních přepravních bodech. Jednotkám, které použijí strategický pohyb (SMP) se úměrně sníží jejich MP.

Hráč může pohyb zrušit (vrátit tlačítkem 'undo' nebo klávesou 'u'), pokud pohyb nevyvolal leteckou přehradu, nezměnil nepřátelský hex na přátelský, nezaútočil na nepřátelskou jednotku, nebo nespáčil jednotku, která předtím měla detekční úroveň (DL) nula.

14.1. Taktický pohyb

Jednotky na mapě zahajují každé kolo s určitým počtem pohybových bodů (MP), stanoveným pomocí několika faktorů, včetně toho, zda je jednotka motorizovaná či ne, zásobení jednotky (palivo pro motorizované a zásoby pro nemotorizované jednotky), nedostatek vozidel a vůdcovské kontroly administrativy a iniciativy. Jednotky mají jistý základní počet MP, který neklesne pod minimum, aby byly vždy schopné pohybu. Jednotky, které se nepřesunují, se vždy mohou pohybovat alespoň přes jeden hex, i kdyby to stálovíce MP, než mají k dispozici. Pro tento minimální pohyb musí být vybraná jediná jednotka.

14.1.1. Maximum a minimum pohybových bodů

Maximum MP:

Nemotorizované bojové jednotky (s výjimkou Cavalry) - 16 MP

Cavalry - 22 MP

HQ jednotky - 50 MP

Železniční opravárenské jednotky (FBD a NKPS) - 16 MP

Motorizované jednotky Osy - 50 MP

Všechny sovětské motorizované jednotky 1941 - 25 MP (divize před říjnem 1941 – 18 MP)

Sovětské bojové motorizované brigády 1942-1943 - 30 MP

Sovětské bojové motorizované brigády 1944 - 35 MP

Sovětské bojové motorizované sbory - 50 MP

Minimum MP:

Motorizované jednotky dostanou vždy alespoň jeden MP, dokonce i když jsou bez paliva. Nemotorizované jednotky vždy dostanou 6 MP, dokonce i když jsou bez zásob. Hráč si může ověřit, zda je jednotka motorizovaná na pravé straně detailního okna jednotky.

14.1.2. Stanovení počtu pohybových bodů

Na začátku kola, ve fázi logistiky, se stanovují počty pohybových bodů v těchto krocích:

- 1) - přidělení základních MP
- 2) - výpočet průměrné únavy jednotek podle počtu a únavy jednotlivých pozemních složek. Počet MP se snižuje o průměrnou únavu / 10, zaokrouhлено dolů.
- 3) - kontrola vůdcovské iniciativy. Pokud u všech vůdců selže počáteční kontrola, násobí se MP 0,8 zaokrouhлено dolů.
- 4) - kontrola vůdcovské administrativy. Pokud u všech vůdců selže administrativní kontrola, násobí se zbývající MP 0,8 zaokrouhлено dolů. Všimněte si, že i jednotky, které se v minulém kole nepohybovaly, procházejí v dalším kole automaticky administrativní kontrolou.
- 5) - rozhodnutí, zda má motorizovaná jednotka dost paliva a nemotorizovaná dostatek zásob, aby mohly využít zbývající MP. Příklad: Pokud má jednotka po krocích 1 - 4 jen 50% svých základních MP, spotřebuje

jen 50% potřebného paliva. Pokud jednotce zbývá jen 60% paliva, potřebného na pohyb podle počtu MP, může využít pouze 60% MP (zaokrouhлено dolů).

6) – Pokud nemotorizované jednotce výpočet přidělí méně, než 6 MP, jsou její MP resetovány na 6. Pokud motorizované jednotce vyjde 0, jsou její MP resetovány na 1.

7) – pokud je počet MP pro motorizovanou jednotku větší, než 16, kontroluje se, zda nemá jednotka nějaký postih za nedostatečnou výbavu. Tento postih se stává maximálním počtem MP pro jednotku v aktuálním kole. Maximum pro motorizovanou jednotku je $16 + (34 * (\text{vozidla v jednotce} / \text{potřebná vozidla}))$. Maximum nebude nikdy méně než 16.

Příklad: motorizovaná jednotka Osy, která má 80% potřebných vozidel začíná se základním počtem MP 50. pokud průměrná únava byla 22, tak MP jednotky je sníženo o 2 na 48. Pokud kontrola administrativy a iniciativy všech vůdců v organizačním schématu selže, MP jednotky budou sníženy nejprve na 38 a pak na 30. 30 je 60% ze základních 50 MP jednotky. Jednotka by potřebovala 60% požadovaných zásob, aby mohla provést pohyb 30 MP. Když bude mít jen 45% zásob, její MP se sníží na 22. Protože má jednotka 80% potřebných vozidel, její maximum je $16 + (34 * 0,8) = 43$ MP. Jednotka má jen 22 MP, proto nebude penalizována za nedostatek vozidel. Kdyby jednotka měla 100% vozidel a prošla vůdcovskou a administrativní kontrolou, místo 48 MP by obdržela 43 MP.

14.1.3. Dočasná motorizace nemotorizovaných jednotek



Každá zásobená nemotorizovaná jednotka může zdvojnásobit svůj pohyb v aktuálním kole kliknutím na 'motorize unit' v detailní okně bojové jednotky, ale zaplatí administrativními body a poškozením vozidel. Požadovaná vozidla budou přidělena z vozidlového zásobníku, ale na konci kola budou poškozena. Administrativní cena za motorizaci jednotky vychází z počtu vozidel, požadovaných ze zásobníku a rovná se počtu poškozených vozidel, děleným 50. Počet poškozených vozidel a počet administrativních bodů bude zobrazen vedle motorizované jednotky v detailním okně jednotky. Motorizované mohou být pouze ty jednotky, které v aktuálním kole nevyužily ještě žádný pohybový bod. Jednotka se po zbytek kola bude zobrazovat jako motorizovaná a bude platit náklady jako motorizované jednotky. Jednotky, které byly dočasně

motorizovány, nesmějí útočit, vstoupit na nepřítel ovládaný hex, nebo se pohybovat v těsném sousedství nepřátelské jednotky. Tak je simulována jednotka v pochodovém proudu. U dočasně motorizované jednotky se zobrazí poznámka "MOTORIZED NO ATTACK".

14.1.4. 22. červen 1941 a cena pohybu na začátku války

Pro 22. červen 1941 dostanou jednotky Osy jako simulaci momentu překvapení tyto bonusy:

Cena za pohyb při útoku je poloviční (včetně útoku přes řeku), ale stojí nejméně 1 MP.

Vstup na nepřátelský hex stojí jen 1 MP.

Penalizace Sovětů na počátku války:

22.června 1941 mají sovětské motorizované jednotky konečný vypočítaný počet MP dělený 3, ale nikdy neklesne pod 1 MP. Nemotorizované jednotky mají počet MP dělený 2, ale nikdy menší, než 1. Před říjnem 1941 nemají sovětské motorizované jednotky nikdy konečný počet MP větší, než 18.

14.1.5. Tabulka cen za 1 taktický pohybový bod

Terrain	Motorized MP	Non-Motorized MP
Major River Ice Lvl 3 (No EZOC)	+3	+3
Major River Ice Lvl 3 (EZOC)	+6	+6
Major River Ice Lvl 4 (No EZOC)	+4	+4
Major River Ice Lvl 4 (EZOC)	+8	+8
Costs for enemy hexes and EZOC	Motorized MP	Non-Motorized MP
Leave enemy ZOC	+1	+1
Enter enemy hex	+((115-unit morale)/15)) (round down)	+((115-unit morale)/15)) (round down, subtract one from cost for cavalry units)
Enter enemy ZOC (only if already in enemy ZOC, i.e. ZOC to ZOC) Note 4	+4 + same cost as for entering an enemy hex (This is in addition to the entering enemy hex charge that may also apply if entering a enemy hex)	+4 + same cost as for entering an enemy hex (This is in addition to the entering enemy hex charge that may also apply if entering a enemy hex)
Brigade/Regimental and Divisional Breakdown units entering enemy hex and when moving ZOC to ZOC	+2 in addition to normal costs	+2 in addition to normal costs

Terrain	Motorized MP	Non-Motorized MP
Mud	+4	+2
Snow	+1	+1
Blizzard	+2	+2
Impact of Ice (Note 2)	Motorized MP	Non-Motorized MP
Minor River Ice Lvl 1	+1	+1
Minor River Ice Lvl 2	+1	+1
Minor River Ice Lvl 3	+2	+2
Minor River Ice Lvl 4	+2	+2
Major River Ice Lvl 1 (No EZOC)	+1	+1
Major River Ice Lvl 1 (EZOC)	+2	+2
Major River Ice Lvl 2 (No EZOC)	+2	+2
Major River Ice Lvl 2 (EZOC)	+4	+4

Rough	3	2
Swamp (Ice level 4 or less)	6	2
Swamp (Ice level greater than 4)	4	2
Mountain (Mountain Infantry Divisions pay 3 MPs)	40	10
Mountain Pass (Enter and use rail hexes not in enemy ZOC)	8	3
Minor River hexside (No EZOC)	+2	+1
Minor River hexside (EZOC)	+6	+2
Major River hexside (No EZOC)	+4	+2
Major River hexside (EZOC)	+18	+5
Impassable River/Lake hex side(Note 1, 1a)	Impassable except when frozen (Note 2)	Impassable except when frozen (Note 2)
Lake hex (Note 3)	Impassable	Impassable
Costs for Attacking	Motorized MP	Non-Motorized MP
Hasty Attack	+3	+2
Deliberate Attack	+16	+6
Attack across a minor river (in addition to applicable attack cost)	+3	+1
Attack across a major river(in addition to applicable attack cost)	+12	+3
Impact of Weather	Motorized MP	Non-Motorized MP

Terrain	Motorized MP	Non-Motorized MP
Clear	1	1
City	1	1
Light Urban	1	1
Heavy Urban	1	1
Light Woods	2	1
Heavy Woods	4	2

Poznámky:

1 – zásoby je možné dopravovat přes zamrzlé hexy (ice level 5)

2 – hex X76, Y3 je existující železniční most přes jezero. Umožňuje strategický pohyb železnicí, ale ne normální pohyb.

3 – Major a Minor Rivers a neschůdný River/Lake hex nijak neomezí pohyb nebo boj, když je zamrzlý (ice level 5 a větší).

4 – zásobování může být omezeno některými podmínkami (20.4.1)

14.2. Strategický pohyb

Strategický pohyb může být prováděn nepřesunovanými a nezamrzlými jednotkami. Jsou tři druhy strategického pohybu: železniční, námořní (mezi přátelskými přístavy) a obojživelný (z přátelského přístavu na volitelný pobřežní hex). Sovětské továrny mohou být pomocí strategického pohybu evakuovány po železnici (21.2.1). V detailním okně jednotky jsou uvedeny náklady na strategický pohyb. Pro strategický pohyb musí být k dispozici dostatečné množství dopravních prostředků pro zvolený druh pohybu. Cena za strategický pohyb jednotky bude v každém kole odečtena ze zásobníku bodů pro strategický pohyb, i když půjde jen o jeden hex.

Cena za nástup do vlaku, nebo lodě, je 30 strategických pohybových bodů (SMP) a cena za vystoupení je 15 SMP. Jednotky, které nebudou mít požadovaných 15 bodů, nebudou moci vystoupit a jejich přeprava na požadovaný hex nebude povolena. Přesun přes každý železniční či mořský hex stojí 1 SMP. Většina jednotek zahajuje kolo se 100 SMP. Taktické MP a strategické SMP jsou vydávány úměrně, takže pokud jednotka využije jeden druh pohybu, sníží se jí pohybové body i pro ten druhý.

Příklad: HQ s 50 MP a 100 SMP vynaloží 10 MP taktického pohybu na přesun do přístavního hexu, takže jí zbyde 40 MP a 80 SMP. Potom HQ použije námořní přepravu do přístavu vzdáleného 15 hexů a vyloďí se. To bude stát 60 SMP (30 nalodění, 15 přesun a 15 vyloďení), takže jednotce zbude 10 MP a 20 SMP. Bojové jednotky, užívající obojživelnou dopravu, při vyloďení na pobřežním hexu přicházejí o všechny zbývající pohybové body.

14.2.1. Strategický železniční transport



Strategický železniční transport může být proveden pouze po nepoškozených přátelských železničních hexech, připojených železniční sítí ke stálému zásobovacímu zdroji. Hexy, ovládané nepřítelem, jsou považovány za odříznuté od železniční sítě a pro strategický pohyb je nelze použít, ani když je hex obsazen přátelskou bojovou jednotkou. Hráč se může podívat na stav železničních hexů a sítě pomocí tlačítka Rail Damage v horním menu (hotkey r). Přátelský nepoškozený a k železniční síti nepřipojený hex se zobrazí jako zelený kruh s třemi bílými tečkami uvnitř. Pokud bude jednotka vybrána v železničním módu (F2) budou skryty všechny železniční hexy, na které se jednotka nemůže přesunout pomocí strategického pohybu. Nastoupení do vlaku stojí 30 SMP a vystoupení 15 SMP. Jednotka, která zakončí kolo nastoupením do vlaku, bude v dalším kole potřebovat nejméně 15 SMP, než bude moci použít MP k taktickému pohybu.

Bojové jednotky, napadené při přepravě vlakem, utrpí v následující bitvě významnou penalizaci CV (combat value).

14.2.2. Oprava železnice

Přátelské železniční hexy musejí být pro potřeby přepravy a zásobování nepoškozené. Poškození železničního hexu se pohybuje v rozsahu 1 – 100%, ale už 1% znemožňuje jeho použití. Sovětský svaz používá jiný rozchod kolejí, než zbytek Evropy a změna při kontrole hexu znamená 100% poškození železnice. Železnice může být poškozena také partyzány (17.1). Skutečné procento poškození je zobrazeno v popup okně hexu. Poškozené železnice mohou být opraveny buď automaticky zvláštními konstrukčními podpůrnými jednotkami, nebo ručně pomocí opravárenských jednotek FBD A NKSP.

14.2.2.1. Automatická oprava železnice

HQ jednotky automaticky vyšlou konstrukční a pracovní podpůrné jednotky opravit poškozenou železnici. Oproti jiným podpůrným jednotkám se tyto jednotky objeví na mapě v hexech, které budou

opravovat a nemusí být přesunovány manuálně hráčem. Pro lidského hráče je zde omezení vzdálenosti, do které bude automatická oprava prováděna. Závisí na velitelském dosahu HQ, ze které jsou podpůrné jednotky vyslány (7.6.4). Příklad: když je stavební prapor přiřazen k HQ Corps, může opravovat do vzdálenosti 5 hexů, ale když je přiřazen k vrchnímu velení (OKH nebo STAVKA), může opravovat až do vzdálenosti 90 hexů.

Vyslaná podpůrná jednotka obvykle opraví jeden hex za kolo. V případě bláta nebo vánice postupuje oprava mnohem pomaleji. Oprava v baltické železniční zóně před prosincem 1941 bude naopak rychlejší. Automatické pohyby a opravy těchto podpůrných jednotek se odehrávají ve fázi hráčovy logistiky. Nepřesunou se do přátelských hexů, které opravují FBO nebo NKSP jednotky. Nebudou se také pohybovat po hexech, sousedících s nepřátelskou nepartyzánskou jednotkou, nebo v hexech se sovětskými partyzány.

Poznámka: Pokud se hráč domnívá, že jsou jednotky ve své aktuální pozici ohroženy, měl by je v zájmu nejvyšší efektivity při odděleném použití v takovém případě vrátit ručně zpět k HQ. Počítač je automaticky vrátí až po dokončení opravy.

14.2.2.2. Manuální oprava železnice



Hráč může opravit několik železničních hexů za kolo také sám, obvykle ve stejné řadě hexů, pomocí opravárenských jednotek FBD / NKPS. V tom případě musí jednotlivé jednotky ručně přesunout na místo, které během jednoho kola opraví. A pak vybrat text RRC (rail repair cost), který se u jednotky v unit baru objeví, pokud má jednotka dostatek MP k provedení opravy. Vybráním RRC je nastaveno poškození hexu na 1% a toto zbývající poškození bude opraveno během opravné podčásti Emergency / FBD nebo NKPS rail repair v hráčově další fázi. Označení hexu k opravě stíjí pohybové body. Číslo vedle RRC znamená cenu v MP za opravu aktuálního hexu. Pokud jednotka FBD / NKPS není v pozici, umožňující opravu hexu, vedle RRC se zobrazí místo čísla pomlčka.

14.2.2.3. Cena v MP za opravu železničního hexu

V Baltické železniční zóně (před prosincem 1941): 1
Ostatní hexy: 3

14.2.2.4 Způsobnost k opravě a RRV

Poškozené hexy musí být způsobilé pro opravu. Způsobnost je založena na vzdálenosti hexu od zásobovací stanice (v popup okně "off rail range"), která je nejbližší přes přátelské a nepoškozené železniční hexy, připojené k zásobovacímu zdroji. Hex je způsobilý k opravě, pokud:

- je hex v Baltické zóně před prosincem 1941 a je do 6 hexů od zásobovací stanice, nebo není v Baltické zóně a je do 4 hexů od zásobovací stanice
 - počet hexů k zásobovací stanici nepřesahuje **RRV (Rail Repair Value)** opravárenských jednotek.
- Pokud není hex způsobilý k opravě, RRC se v informační oblasti jednotky nezobrazí.

RRV je založen na počtu konstrukčních a pracovních jednotek, napojených na jednotku FBD / NKSP a pokud bude nějaká z nich odstraněna, sníží se. Hráč může ručně převést podpůrné jednotky z FBD / NKSP k nadřízenému HQ, ale není žádný způsob, jak převést do FBD / NKSP další podpůrné jednotky. Pokud je v nastavení hry zvoleno Show Move, při výběru jednotek FBD / NKSP se všechny poškozené hexy zobrazí červeně a všechny hexy, které již byly vybrány k opravě, žlutě.

14.2.2.5. Železniční opravy a zásobovací segment

Během podčásti Emergency FBD NKPS Rail Repair v logistické části budou automaticky opraveny všechny hexy s poškozením 1%. V této části je šance, že hexy s menším poškozením, než 11% budou automaticky opraveny konstrukčními a pracovními jednotkami, nezobrazenými na mapě. Železniční hexy, opravené tímto způsobem, budou fungovat jako zásobovací stanice, pokud by přicházely v úvahu k opravě v druhé podčásti logistiky. V některých případech se opravy nebudou odehrávat v podčásti Emergency Repair, ale v normálním opravném segmentu. Emergency Repairs mohou snížit dopady partyzánských útoků na zásobování.

14.2.3. Námořní a obojživelná doprava

Některé jednotky mohou k přepravě přes vodní hexy použít námořní dopravu. Všechn námořní pohyb musí začít a skončit na pobřežním hexu v průběhu jednoho kola. Jednotky na konci kola nesmějí zůstat na moři.

14.2.3.1. Mořské zóny a lodní a obojživelná kapacita

Mořské hexy a jejich přístavy na mapě patří do jedné ze čtyř námořních zón – Baltické moře, Černé moře, Kaspické moře a Azovské moře. Existuje také zóna Ladožského jezera. Obě strany mohou v určitých zónách používat mezi přátelskými přístavy vodní přepravu. Sovětský hráč může provádět vodní přepravu ve všech čtyřech mořských zónách a Ladožské zóně, hráč za Osu jen v Baltické a Černomořské zóně. Mimo to může sovětský hráč provádět obojživelné výsadky z přátelského přístavu na jakýkoliv pobřežní hex ve stejné mořské zóně v černomořské a azovské zóně, s výjimkou rumunských a bulharských hexů jižně od Konstance v Rumunsku (hexy $y > 124$ a $x < 71$). Hráč v každé zóně shromáždí přepravní body, jejichž počet se zobrazí v popup okně nad vodním hexem v této zóně. Sovětský hráč shromáždí také obojživelné body v černomořské a azovské zóně.

V každém kole každý přátelský přístav přidá k již získaným přepravním bodům další přepravní body rovnající se $100 \cdot \text{level}$ přístavu a $25 \cdot \text{level}$ přístavu k obojživelným bodům. Level přístavu se rovná počtu továrních bodů přístavu, uvedených v detailním okně města pro tento přístav. Pokud je přístav poškozen, počet bodů za aktuální kolo bude snížen o procento poškození. Přepravní body mohou dosáhnout maxima $2000 \cdot \text{level}$ všech přátelských přístavů v jednotlivé zóně. Obojživelné body mohou dosáhnout maxima $500 \cdot \text{level}$ všech přátelských přístavů v jednotlivé zóně. Přístav, poskytující přepravní a obojživelné body musí odpovídat národnosti hráče. Například Sovětský přístav nemůže poskytnout body hráči za Osu.

14.2.3.2. Námořní doprava

Jakmile jednotka vypluje z přístavu, platí za pohyb přepravními body. Vyjímek je doprava z Kerch. Jednotka buď v azovském přístavu, nebo v černomořském přístavu se může námořní dopravou přesunout do Kerch. Zrovna tak se jednotka z Kerch může s použitím černomořských bodů přepravit do Černého moře, nebo za použití azovských do Azovského moře. Nicméně pokud hráč nevlastní hex 109, 116, nemůže tuto výhodu použít.

14.2.3.3. Obojživelná doprava

Když se sovětská jednotka přesunuje z přístavu na pobřežní hex, platí za to obojživelnými body. Tuto dopravu smí využít jen nemotorizovaná jednotka. Pokud se jednotka po vylodění střetne s nepřitelem, bude vždy provádět rychlý útok. Když boj vyhraje, vstoupí do hexu s nulovým počtem MP. Když prohraje, ustoupí do naložovacího přístavu a utrpí oslabení z ústupu. Jednotky, které se úspěšně vylodí na pobřežním hexu, mohou získat zásobovací předmostí (20.2.1). V případě Kerch platí pro obojživelnou přepravu stejná pravidla, jako pro námořní.

14.2.3.4. Zákaz námořního přesunu

Každý neobsazený přátelský přístav používá kontrolu nad oblastí (počtem hexů), která se rozšiřuje podle levelu přístavu. Napřátelská námořní doprava nemůže do těchto hexů vstoupit. Pokud však nepřátelská oblast překrývá přátelskou, překrývající se oblast mohou využívat obě strany. Rozsah ovládaných hexů se snižuje o procento poškození přístavu. Přístav s levelem 10 a poškozením 20% sníží svůj ovládací dosah na 8 hexů.

15. POZEMNÍ BOJ

Pozemní boj se odehrává v akční fázi s použitím pohybových bodů k útoku na nepřátelské jednotky. Do výsledku boje mohou na obou stranách promluvit také letecké jednotky a podpůrné jednotky, připojené k bojovým jednotkám. Skutečný boj se odehrává mezi jednotlivými letadly a pozemními složkami, které se snaží o napadení nepřítele palbou a zásahem ve snaze nepřítele poškodit, nebo zničit. V boji hrají roli veškeré faktory – úroveň opevnění a vůdce, morálka jednotky, iniciativa a další. Po zhodnocení všech parametrů se na závěr boje vypočítá, zda obránce udrží pozici, nebo musí ustoupit. Ústup může skončit útekem, vyčerpáním, nebo kapitulací.

15.1. Bojové sekvence

Některé kroky, jako je účast v leteckém boji, se nemusí odehrát.

1. iniciace bitvy
2. určení obranného modifikátoru opevnění z terénu a úrovně opevnění
3. připojení podpůrných jednotek
4. výpočet Combat Values
5. připojení záložních jednotek (první obránce, pak útočník)
6. výpočet počáteční CV a procenta pravděpodobnosti
7. provedení bitvy

A. podfáze letecké mise

1. fáze připojení hráčových leteckých skupin k pozemní podpoře
2. letecké skupiny vyslané ke stíhání
3. letecký boj
4. boj země vzduch a vzduch země

B. podfáze pozemní boj

5. výpočet konečné CV a procenta pravděpodobnosti
6. určení vítěze a poraženého

C. Pokud obránce prohrál

určení výsledku ústupu (útek, vyčerpání, kapitulace) a oslabení

15.2 Druhy útoku

Rychlý útok stojí méně pohybových bodů a je méně efektivní. Připravený útok stojí víc pohybových bodů, ale je při něm využita veškerá dosažitelná síla.

15.2.1 Hasty Attack (rychlý útok)



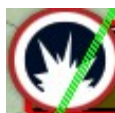
Je definován jako útok, ve kterém je rychlost upřednostněna před přípravou. Rychlý útok obecně přináší vyšší ztráty útočnickovi a nižší obránci, než připravený útok. Rychlý útok stojí u motorizované jednotky 3 MP a u nemotorizované 2. Rychlý útok může podniknout pouze jedna jednotka ze stohu a její CV (Combat Value) bude ve všech krocích, kde se počítá, sníženo na polovinu. Podpůrné jednotky mohou být připojeny pouze z těch jednotek HQ, které v aktuálním kole ještě nevydaly žádné pohybové body. Podpůrné jednotky, přímo připojené k bojovým jednotkám, budou vždy bojovat v boji, v němž bojuje jejich bojová jednotka.

15.2.1.1. Průzkum bojem

Axis Forces Attacking (H):	Hex: 106,74 Terrain: Clear Weather: Clear Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
6th Hun. Light Division (8) 221st Pioneer Battalion (4)	ATK: men 12839, art 121, afv 0 LOST: men 571, art 19, afv 0	45th Rifle Division (150) 1290th AA Regiment (0)
17 Bf 109F-4 57 -> SdKfz-10/4 SP Flak 142 -> 20mm Anti-aircraft Gun 51 -> 88mm Anti-aircraft Gun 66 -> 20mm Quad Anti-aircraft Gun 36 -> 37mm Anti-aircraft Gun [v]	ATK: ftr 17, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 1, bmr 0, utl 0	5 Yak-1 7 Su-2 65 IL-2 12 U-2VS
Combat Val: 11 Eng Val: 0 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 0	Defending Forces were SCOUTED Pause Odds 1 : 8.2 Exit	Combat Val: 150 Fort: 2 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 2

Před rychlým útokem se provádí speciální modifikovaná kalkulace CV, při které se generuje náhodná hodnota. Tato kalkulace se nezobrazuje v bitevním okně a je výsledkem upravené CV a pravděpodobnostního procenta, která je jiná, než počáteční CV. Pokud je toto upravené procento CV menší, nebo rovno 2 ku 1, než počáteční kontrola, účastní se všichni rychlého útoku. Pokud všechny jednotky úspěšně projdou vůdcovskou kontrolou, útok se mění na průzkum bojem. Pokud nějaká jednotka neprojde kontrolou iniciativy, útok zůstává rychlým útokem. Při průzkumu bojem dochází na obou stranách k menším ztrátám a útočník nemůže způsobit ústup. Tento výsledek je oznámen zprávou **“Defending forces were scouted”**.

15.2.2 Deliberate Attack (připravený útok)



Je definován jako předem připravená útočná akce, charakteristická naplánovaným koordinovaným účinkem palebné síly a manévru k obklíčení a zničení nebo zajištění nepřitele. Připravený útok stojí 16 MP pro motorizované jednotky a 6 MP pro nemotorizované jednotky. Útok se může zúčastnit více jednotek, sousedících se stohem bránících jednotek. Na rozdíl od rychlého útoku se podpůrné jednotky mohou zúčastnit boje i v případě, že přicházejí z HQ, která již v aktuálním kole utratila nějaké MP. Kromě toho může dělostřelectvo bojovat s jednotkami, kterým zbývají dostatečné MP, aby se mohly účastnit připravených útoků do dvou hexů od obránců. Dělostřelectvo musí být vybráno stejně, jako každá jiná jednotka, účastná boje. Pokud jsou všechny útočící jednotky dělostřelci, vzdálení od cíle útoku dva hexy, pak mohou pálit jen dělostřelci a nedostanou žádnou podporu, zálohy a leteckou podporu.

15.3 Obranný modifikátor opevnění

Obranná bojová hodnota jednotky může být zvýšena opevněním. Je to kombinovaná hodnota, beroucí v potaz skutečný terén a opevnění hexu. Terén – v rozsahu od clear bez bonusu až po heavy urban s významným terénním bonusem. K přírodní terénní obraně se navíc přidává vybudované opevnění s úrovní opevnění od Fort Level 0 (žádný bonus) do Fort Level 5 (max. bonus). Zatímco většina hexů má level 0, nejvýše 1, v některých hexech je již od začátku opevnění. Například Sevastopol má hned od začátku Fort Level 5. Combat Value každé bojové jednotky je upravena $CV \cdot (1 + \text{celkový obranný modifikátor opevnění})$. Celkový modifikátor opevnění je součtem modifikátoru terénu a opevnění.

Příklad: pro bránící jednotku v Light Urban hexu (ter. modif. 6) s levellem opevnění 3 je v boji $CV \cdot 10 (1 + 6 + 3)$. Bojové jednotky mohou zvýšit úroveň opevnění hexu pro další kola jeho obsazením. V každém kole, kdy je hex obsazený, je šance na zvýšení jeho úrovně opevnění, ale čím vyšší level, tím menší šance na jeho zvýšení.

15.3.1 Terén

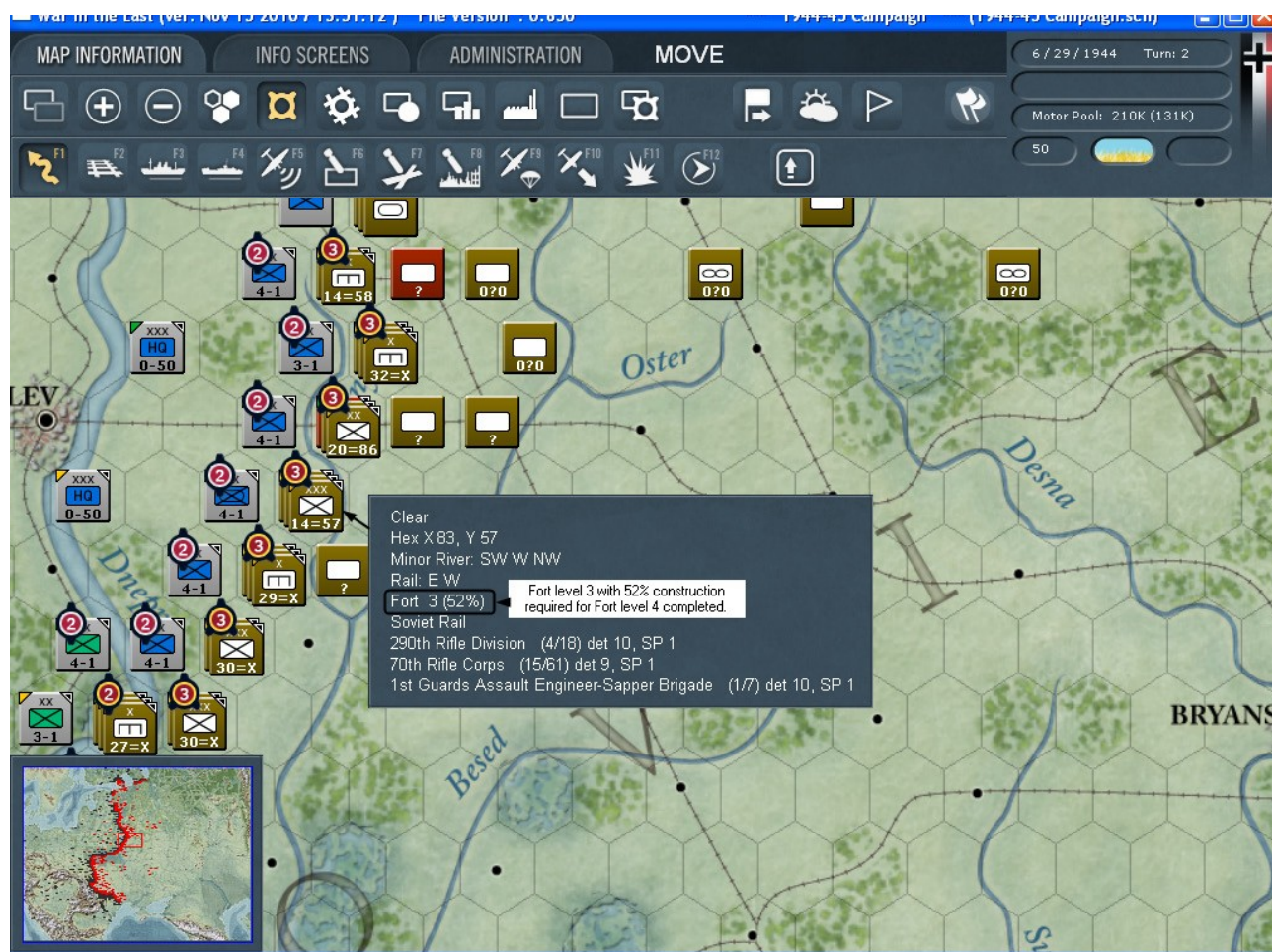
Kromě opevňovací úrovně terénu může mít terén ještě úroveň opevnění. Obě položky se sčítají. Druh terénu také určuje průměrnou vzdálenost (dostřel) při boji pozemních složek. To je důležité například při boji AFV s pěchotou. Kratší dostřel ve městech dává pěchotě proti AFV výhodu.

Druh terénu	Obranný modifikátor	Poznámka
Clear	+0	
City	+2	
Light Urban	+6	+3 pokud je izolovaný hex
Heavy Urban	+8	+4 pokud je izolovaný hex
Light Woods	+1	
Heavy Woods	+2	
Rough	+3	
Mountain	+3	Poznámka 1
Swamp	+2	

Poznámka 1: horské jednotky jsou při boji v horách efektivnější.

15.3.2 Úrovně opevnění

Uměle vybudované opevnění je reprezentováno úrovní opevnění v jednotlivých opevněných hexech hodnotami 0 – 5. Úroveň opevnění nemůže být zvýšena na více než 2, pokud je hex vzdálen více než 25 hexů od nepřátelské jednotky. Opevnění přináší výhodu v boji všem jednotkám, umístěným na opevněném hexu. Když se opevněného hexu zmocní druhá strana, je jeho úroveň opevnění vynulována (je tak bez opevnění). Úroveň opevnění hexu a všechny další konstrukce, zvyšující úroveň opevnění, jsou zobrazeny v popup okně hexu. Nulová úroveň opevnění, zobrazená na mapě, znamená výstavbu opevnění.



15.3.2.1. Budování úrovně opevnění bojovými jednotkami

Aby se mohlo v hexu začít budovat opevnění, musí v něm být umístěna bojová jednotka. Vyčerpané a zamrzlé bojové jednotky opevnění budovat nemohou. Bezpečnostní jednotky nemohou vybudovat vyšší úroveň opevnění, než 1 a izolované jednotky jsou omezeny maximální úrovní 2. Když opevněný hex není obsazen jednotkou, začíná se opevnění rozpadávat. Se snižující se úrovní opevnění se tento rozklad zrychluje.

Každá bojová jednotka má stavební hodnotu (zobrazuje se na pravé straně detailního okna jednotky), která je součtem hodnot jejích jednotlivých pozemních složek. Tato hodnota je ovlivněna zkušeností a únavou jednotlivých složek. Pokud budou pozemní složky jiného typu než stavební a inženýrské přímo sousedit s nepřátelskou jednotkou, sníží se jejich stavební hodnota na 20%. V průběhu logistiky nepřátelského hráče jednotky využijí svou stavební hodnotu k budování opevnění. Jednotky, které se v aktuálním kole pohybovaly, budou mít při budování opevnění v další logistické fázi omezenou konstrukční hodnotu procentem zbývajících MP. Například pokud využila jednotka 15 ze svých 45 MP, bude mít pro budování opevnění během nepřátelské logistické fáze jen dvě třetiny normální konstrukční hodnoty.

Stavba každé úrovně opevnění vyžaduje 50 konstrukčních bodů, jeden bod představuje 2% z potřeb stavby. Stavební hodnota jednotky je založena na aktuální úrovni opevnění hexu, terénu hexu a počasí takto:

úroveň opevnění 0 - x 3
úroveň opevnění 1 - x 1
úroveň opevnění 2 - x 0,33
úroveň opevnění 3 - x 0,10
úroveň opevnění 4 - x 0,02
Swamp - x 0,5 (maximální úroveň opevnění u swamp hexů je 3)
Snow - x 0,5
Mud - x 0,33
Blizzard - x 0,25

Stavební hodnota jednotky ve statickém módu se násobí hodnotou 1,1.

Jednotka nikdy nemusí vydat za opevňování hexu v jednom kole více než 50 stavebních bodů (po modifikátorech). Kromě toho jednotlivý hex může za jedno kolo získat jen 50 síťových stavebních bodů úrovně opevnění. Například hex s aktuální úrovní opevnění 2 s 15% vybudováním úrovně 3 je omezen výší úrovně opevnění maximálně 3 s 15% směrem k úrovni 4.

15.3.2.2. Pomoc podpůrných jednotek při budování opevnění

Pokud patříčná HQ jednotka projde úspěšně administrativní kontrolou, mohou podpůrné inženýrské jednotky, které jsou k ní připojené, pomoci bojovým jednotkám ve stavbě opevnění. Jednotka HQ, ke které je bojová jednotka připojena, nesmí být vzdálena více, než 5 hexů. Kromě toho mohou pomáhat další jednotky HQ až do třetí úrovně v organizačním schématu a každá další HQ jednotka musí být do vzdálenosti 5 hexů od nižší HQ jednotky.

15.3.2.3. Pomoc civilního obyvatelstva při budování opevnění

Pokud je nepřátelská jednotka vzdálená do 25 hexů, může se u městských hexů ke stavbě opevnění využít i civilní obyvatelstvo, a to až do vzdálenosti 8 hexů od městského hexu. Městské hexy musí mít populaci nejméně 2. Práce civilistů mohou pomoci v budování opevnění v hexech s bojovými jednotkami, kde již bylo budování zahájeno. U městských hexů Osy musí být bojová jednotka umístěná ve městě, nebo v jiném hexu, kde se opevnění buduje. Pro každý takový městský hex se vypočítá **City Labor Value (CLV)**, založená na počtu obyvatel hexu, děleném 6 u Sovětů a 12 u Osy, zaokrouhleno dolů. CLV nikdy nepřesáhne 8. Městský hex vytvoří pracovní týmy se stavební hodnotou $CLV * 20$, s minimální stavební hodnotou 20. Nejvyšší počet pracovních týmů se rovná CLV města, nejméně však jeden tým. Do jednoho hexu může být vyslán jen jeden tým. Tyto týmy mohou pomoci v budování opevnění v hexech vzdálených od města v počtu CLV hexů. Hexy nejbližší k nepřátelským jednotkám obvykle dostávají pomoc jako první. Stavební hodnota pracovních týmů je vypočtena stejně jako stavební hodnota bojových a podpůrných jednotek podle úrovně opevnění, terénu a počasí, což určí, kolik síťových stavebních bodů hex získá. Pokud není ve vzdálenosti do 12 hexů od města žádná nepřátelská jednotka, dělí se stavební hodnota týmu 4. Hex

může dostat za jedno kolo pracovní týmy z více než jednoho města. Obyvatelstvo může při účasti na stavbě opevnění utrpět poškození.

Například Leningrad s populací 40 má pro sovětského hráče CLV 6 (40/6 zaokrouhleno dolů). To znamená, že Leningrad pošle pracovní týmy hexům do vzdálenosti 6 hexů od městských hexů, jakmile se nepřátelská jednotka přiblíží nejméně na 25 hexů. Každý tým bude mít stavební hodnotu 120 (6x20). Až 6 dalších hexů může v jednom kole získat pomoc od leningradských pracovních týmů. Pokud do vzdálenosti 12 hexů od Leningradu nebude žádná nepřátelská jednotka (ale je do 25 hexů), týmy budou mít pracovní hodnotu jen 30 (120/4). Pokud je hex swamp a počasí vhexu snow, bude stavební hodnota jen 7 (30x0,5x0,5).

Městské týmy mohou vybudovat opevnění také na neobsazených hexech, kde již bylo budování zahájeno, ale úroveň rozkladu opevnění může eliminovat všechny práce, které městské týmy provedou.

15.3.2.4. Snížení úrovně opevnění v boji



Úroveň opevnění v boji může být snížena, pokud útočící jednotka obsahuje inženýrské pozemní složky (jako jsou německý pioneer, sovětský Sapper a další pozemní složky typu Engineer a Mech-Engineer), zúčastněné v boji. Tato redukce může být zlomková. To znamená, že nemusí být snížena o celou jednu úroveň a může být jen částí jedné úrovně. Zlomkové snížení úrovně opevnění se děje ve 2% přírůstcích. Čím více inženýrských složek se boje účastní, tím lepší je šance na snížení úrovně opevnění. Inženýrské schopnosti se pro výpočet jejich schopnosti redukce úrovně opevnění v boji dělí úrovní opevnění. Snížení úrovně opevnění pomocí inženýrů může způsobit snížení konečné obrany, modifikované bojovou hodnotou (CV). Nemá-li útočící Osa dostatek sil donutit sovětského

obránce ustoupit, ale má procentní hodnocení CV nejméně 1:1, je určitá šance, že se úroveň sovětské pevnosti sníží až o jednu celou úroveň, případně s dalším zlomkovým snížením. Toto snížení o jednu úroveň nevyžaduje přítomnost inženýrských pozemních složek, ale jejich přítomnost zvyšuje šanci.

Pokud všechny jednotky obránce musí ustoupit, jsou všechny úrovně opevnění v opuštěných hexech zredukovány na nulu.

15.3.2.5. Úroveň opevnění a poškození AFV

Existuje určitá možnost, že při útoku složek AFV budou tyto složky poškozeny minami. Pravděpodobnost poškození se zvyšuje s úrovní opevnění, které reprezentuje vyšší hustotu minových polí.

15.3.2.6. Úroveň opevnění a dělostřelectvo

Kvůli lepší simulaci dělostřelecké přípravy souvisí účinnost dělostřelecké palby s úrovní opevnění hexů s dělostřelci. S vyšší úrovní opevnění se zvyšuje efektivita dělostřelectva. Vzhledem k jejich schopnosti účastnit se více bojů neobdrží podpůrné dělostřelecké jednotky, připojené k HQ, při navázání k boji žádné benefity z úrovně opevnění, takže tato výhoda je omezená jen na dělostřelecké složky, připojené přímo k opevněné bojové jednotce.

15.4. Podpůrné jednotky v boji

Axis Forces Attacking:	Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
3rd Panzer Division (160) 11th Panzer Division (80) G.D. Pz. Gr. Div (228) 167th Infantry Division (111) 51st Panzer Battalion (57) 52nd Panzer Battalion (56) 616th Mot. Flk Bn (0) 48th Pioneer Battalion (8)	ATK: men 66196, art 570, afv 673 LOST: men 1796, art 24, afv 42 ATK: ftr 77, bmr 91, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 1, utl 0 DEF: men 6961, art 168, afv 0 LOST: men 2971, art 125, afv 0 DEF: ftr 401, bmr 150 LOST: ftr 79, bmr 48, utl 0 161st Rifle Division RETREATED Support Units committed to Battle	161st Rifle Division (174) 32nd AT Artillery Regiment (1) 286 Yak-1 71 Yak-7B 44 P-39Q 76 IL-2M 74 U-2VS 56 -> 37mm Anti-Aircraft Gun
Combat Val: 850 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 1378	Pause Odds 50.1 : 1 Exit	Combat Val: 175 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 27

Podpůrné jednotky se mohou účastnit boje s útočníky i obránci. Podpůrné jednotky přímo připojené k bojové jednotce budou automaticky zapojeny do bitvy. Podpůrné jednotky, připojené k HQ, musí nejprve projít sérií kontrol, aby se mohly bitvy zúčastnit. Jednotky HQ mohou nasadit jen podpůrné jednotky, připojené k bojovým jednotkám. HQ jednotka musí být vzdálena do pěti hexů od připojené bojové jednotky a musí mít volnou cestu přes přátelské hexy k bojovým jednotkám, které podpůrné jednotky nasadí. Všimněte si, že skutečná vzdálenost přes přátelské hexy od připojené bojové jednotky k jednotce HQ nemá vliv na nasazení podpůrných jednotek, dokud je HQ jednotka do pěti hexů "vzdušnou čarou".

15.4.1. Nasazení podpůrných jednotek

Nejvyšší množství připojených podpůrných jednotek, které může být nasazeno HQ jednotkami do jednotlivé bitvy, je 6, pokud se nejedná o nasazení v lehkých, nebo těžkých městských hexech. Nasazení podpůrných jednotek z HQ není automatické. Vůdce v HQ každé podpůrné jednotky, která má být nasazena, musí projít kontrolou iniciativy. Podpůrná jednotka pak musí projít několika kontrolami, které jsou založeny n apočtu již nasazených podpůrných jednotek a celkovém počtu nestavebních podpůrných jednotek, napojených na HQ. To znamená, že HQ jednotky s vyšším počtem nestavebních podpůrných jednotek budou mít větší možnosti v nasazení podpůrných jednotek, nicméně celková pravděpodobnost nasazení každé podpůrné jednotky bude menší, než když bude mít jednotka HQ méně nestavebních podpůrných jednotek.

Všimněte si, že jedině bojové jednotky s dělostřeleckými podpůrnými jednotkami mohou být přímo připojeny na opevněné oblasti a vojenské zóny.

15.5. Rezervní bojové jednotky

Axis Forces Attacking:	Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
Totenkopf SS Pz. Gr. Div (177) L.A.H. SS Pz. Gr. Div (102) Das Reich SS Pz. Gr. Div (202) III/818th Hwz Bn (0) 680th Pioneer Battalion (3) 73 Bf 109G-6 3 FW 190A 130 Ju 87D	ATK: men 48006, art 563, afv 405 LOST: men 576, art 2, afv 30 ATK: ftr 76, bmr 290, utl 0 LOST: ftr 2, bmr 12, utl 0 DEF: men 25418, art 613, afv 84 LOST: men 6, art 1, afv 0 DEF: ftr 414, bmr 174 LOST: ftr 18, bmr 22, utl 0 Defending reserve unit committed.	22nd Guards Rifle Corps (499) 96th Tank Brigade (17) R 28th AT Artillery Brigade (5) 245th Sep. Tank Rgt (4) 1352nd AA Regiment (0) 5th Gds Lt Rckt Rgt (0) 260 Yak-1 109 Yak-7B
Combat Val: 547 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 0	Pause Exit	Combat Val: 525 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 0

Bojové jednotky v rezervním módu se mohou účastnit bitvy v útoku i v obraně. Samotný typ útoku (rychlý nebo připravený) nemá na nasazení rezervních jednotek vliv. Každá bojová jednotka se statusem Ready a nejméně 3 MP může být nastavena do rezervního módu výběrem Ready / Refit / Reserve toggle v detailním okně jednotky, kde se pak zobrazí Reserve. Jednotky, které se pohybují, ustupují, nebo utíkají, jsou z rezervního módu vyřazeny.

Rezervní jednotky, které jsou nasazeny do boje, se nepohybují, ale musí mít pro nasazení do boje dostatek MP. Tyto MP jednotka na konci kola hráče použije pro nasazení do obranné rezervy v průběhu nepřátelského kola. V průběhu bitvy se nejprve vyřizuje obranné nasazení rezerv a potom nasazení rezerv útočníka.

15.5.1. Nasazení rezervních jednotek

Pro nasazení v obraně musí být rezervní jednotka do 6 hexů od bitevního hexu. Pro nasazení do útoku musí být rezervní jednotka do 3 hexů od bitevního hexu. Rezervní jednotka nemůže být nasazena, pokud těsně sousedí s nepřátelskou jednotkou. Rezervní jednotka nikdy nezásáhne do boje, pokud její počáteční poměr CV (combat value) vůči pravděpodobnosti je při kontrole větší než 10:1. Rezervní jednotka obránce se také nikdy nepustí do boje, pokud je šance menší než 1:2. Pokud jsou uvedené potřeby uspokojeny, jednotka musí zkontrolovat, zda má dostatek MP k nasazení v bitvě (15.5.2). Pak musí jednotka projít vůdcovskou kontrolou iniciativy, aby se mohla zapojit do bitvy.

Pokud jednotka splní veškeré náležitosti, může se zúčastnit v jednom kole více bojů. Jednotka v rezervním módu, která se zúčastní prohrané bitvy, bude mít nastaveno 0 MP, takže se nebude moci ve stejném kole účastnit dalších bojů. Všechny nasazené rezervní bojové jednotky při nedostatku vozidel utrpí snížení CV.

Sovětské jednotky v prvním kole operace Barbarossa mají omezený počet MP a nebudou získávat normální počet bodů.

15.5.1.1. Omezení nasazení rezerv kvůli velikosti jednotky

U bojové jednotky velikosti sboru je méně pravděpodobné, že se připojí k ofenzívě po přidání jedné kontroly iniciativy. Brigády a regimenty budou zapojeny s větší pravděpodobností. Když jsou jednotky v rezervním módu zapojeny do bitvy, klesá šance na jejich další zapojení do bitvy, založená na velikosti bojových jednotek takto:

Corps = 15
Division = 9
Brigade = 5
Regiment = 3

15.5.2. Požadavek na MP při nasazení rezerv

K určení požadovaných MP pro zapojení rezerv se zkoumá volná cesta jednotky k bojovým hexům v případě obránce nebo k nejbližším hexům obsahujícím útočící jednotku v případě útočníka. MP k těmto hexům jsou modifikovány podle jednotek, zapojených do boje. Když je bojující bojová jednotka připojena ke stejnému HQ, jako rezervní jednotka, potřeba MP se násobí 3. Jinak, pokud je bojová jednotka napojena na HQ, která je o jednu úroveň vyjmuta z rezervního módu HQ jednotek, (podléhá stejné Army HQ, ale ne stejné Corps HQ, nebo je připojena na Army HQ, zatímco rezervní jednotka je připojena ke Corps HQ, která je v kole napojena na stejnou Army HQ) je cena MP krát 4.

Bojové jednotky, připojené k HQ, která je o dvě nebo více úrovní vyjmuta z rezervního módu jednotkové HQ, nemohou být nasazeny do bitvy. Kromě toho se k požadovanému počtu MP připočítá dalších 8 MP, pokud s jedná o motorizovanou jednotku, nebo 2 MP, pokud se jedná o nemotorizovanou jednotku.

Příklad: motorizovaná jednotka v rezervním módu se nachází 4 MP od bránící se bojové jednotky. Obě jednotky jsou připojeny ke stejné Corps HQ. Pokud jsou nasazeny do bitvy, potřebují 20 MP ($4MP \times 3 + 8 = 20$).

15.5.3. Speciální pravidla pro obranné rezervní jednotky

Bránící jednotky, nasazené z rezervy, se mohou obátit na útek, pokud výsledek boje donutí obránce k ústupu. Bránící jednotky se neobrátní na útek, pokud projdou kontrolou a jejich morálka bude větší, nebo rovna $40 + die(15)$. To znamená, že pokud jejich morálka bude 55 a větší, nikdy se při nasazení z rezervy neobrátní na útek, ale pokud jejich morálka bude 40 a nižší, mohou se kdykoliv obrátit na útek. Počítač nikdy nenasadí v rezervním módu jednotku s morálkou nižší než 50.

Bránící rezervy jsou považovány za jednotky v protiútku a obvykle nedostanou benefit z úrovně opevnění, ale dostanou obvyklé benefity z modifikátoru terénu, které platí pro napadené hexy. Výjimka platí jen pro městské hexy, kde zapojené rezervy dostanou plný obranný modifikátor opevnění terénu a úrovně opevnění hexu.

15.5.3.1. Nasazení rezervních jednotek ve městě

Každá rezervní jednotka do dvou hexů od bitvy ve městě, která má volnou cestu a má alespoň jeden MP, může být nasazena z rezervy, dokonce i když její MP nedostačují na dosažení bitevních hexů. Jednotka je také zproštěna normální vzdálenostní kontroly. Pokud se jednotka zapojí do bitvy, zaplatí normální cenu za odchod z rezervy, ale pokud je to víc, než jednotce zbývá MP, jednotce zbyde 0 MP. Aby mohly být z rezervy nasazeny, nesmí jednotky těsně sousedit s nepřátelskou jednotkou a musí projít počáteční vůdcovskou kontrolou.

15.6. Hlavní pravidla pozemního boje

15.6.2. Combat Value (CV) a pozemní boj

15.6.2.1. Modifikátor nedostatku vozidel

Všechny útočící jednotky a jednotky, nasazené z rezervy do obrany, utrpí postih na CV, pokud mají nedostatek vozidel. Tento postih je procentní zmenšení, rovné $(1 - (\text{vozidla} / \text{potřebná vozidla})) \times 10$. Pokud je jednotka motorizovaná, redukce je dvojnásobná.

Příklad: motorizovaná jednotka bez vozidel utrpí 20% snížení CV, ale 50% nedostatek by způsobil 10% snížení CV.

15.6.2.2. Velitelský bojový modifikátor CV

Simuluje potíže s koordinací útoků a obrany s jednotkami z jiných velitelství. Pokud jsou všechny bojové jednotky připojené ke stejné HQ, není žádná penalizace. Pokud je alespoň jedna jednotka připojená k jiné CorpsHQ, bude postih 10% snížení celkového CV. Pokud je alespoň jedna jednotka připojena k jiné Army HQ bude postih 20% snížení celkového CV. Pokud je alespoň jedna jednotka připojena k jiné Army Group / Front HQ, bude postih 30% snížení celkového CV.

Axis Forces Attacking:		1 of 1 Hex: 106.79 Terrain: Clear Weather: Clear	Forces Engaged		Soviet Forces Defending:	
6th Panzer Division (160) Totenkopf SS Pz. Gr. Div (125) 168th Infantry Division (81) 54th Nebelwerfer Regiment (1) 857th Howitzer Battalion (0) 91st LW Mot. Flk Bn (0) 680th Pioneer Battalion (1) 651st Pioneer Battalion (4)			ATK: men 47920, art 541, afv 282 LOST: men 5471, art 106, afv 68 ATK: flt 86, bmr 277, utl 0 LOST: flt 3, bmr 11, utl 0	DEF: men 33427, art 650, afv 126 LOST: men 1069, art 25, afv 9 DEF: flt 339, bmr 194 LOST: flt 19, bmr 13, utl 0	2nd Guards Tank Corps (93) R 24th Guards Rifle Corps (528) 670th AA Regiment (0) 196 Yak-1 102 Yak-7B 41 P-39Q 144 IL-2M 50 U-2VS	
Combat Val: 297 Command Mod: 80% Modified Combat Val: 330			20% Command Battle Modifier due to units from different Army HQ's. Defending Forces HELD Odds 1.1 : 1		Combat Val: 621 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 299	
Eng Val: 0 Exit					Fort: 4->4	

15.6.2.3. Terénní modifikátor CV

AFV a bojová vozidla pozemních složek mají svou CV sniženu o polovinu při útoku nebo obraně v městských hexech, hustém lese, močálu, hrbolatém terenu a horách. Pěší pozemní složky budou mít své CV v takovém terénu napopak dvojnásobné. Horské jednotky mají v horských hexech dvojnásobné CV, bez ohledu na počasí. Lyžařské jednotky budou mít CV při sněhu dvojnásobnou a při blizardu trojnásobnou.

15.6.2.4. Počáteční hodnota CV

Hex: 103,79 Terrain: Light Woods Weather: Clear		
Axis Forces Attacking:	Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
3rd Panzer Division (173) 11th Panzer Division (153) G.D. Pz.Gr. Div (245) L.A.H. SS Pz.Gr. Div (30) Das Reich SS Pz.Gr. Div (76) 167th Infantry Division (35) 52nd Panzer Battalion (25) 842nd Howitzer Battalion (0)	ATK: men 92472, art 921, afv 827 LOST: men 1248, art 11, afv 54 ATK: ftr 25, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0	161st Rifle Division (171) 12th AT Artillery Regiment (0) 10th Mnt Mnt Rgt (0) 214 Yak-1 55 Yak-7B 26 P-39Q 153 IL-2M 13 U-2VS
161st Rifle Division RETREATED		
Initial Combat Values (CV).		
Combat Val: 726 Command Mod: 90% Modified Combat Val: 1345	Pause Odds 23.3 : 1	Combat Val: 171 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 57
Eng Val: 1		Fort: 0
		Exit

Na začátku bitvy okno bojového výsledku zobrazí všechny účastníky boje, podpůrné jednotky s jejich CV v závorkách a celkovou CV ve spodní části na každé straně. Tyto CV jsou vlastně hodnoty, zobrazené na symbolech bojových jednotek na mapě, násobené deseti. Jediné modifikátory, které se v tu chvíli aplikují, jsou obranný modifikátor, daný opevněním a poloviční CV útoku jednotek, pokud se jedná o rychlý útok. CV jednotlivých jednotek se nesmí sčítat až k celkové CV, protože celkový součet pro všechny ztráty CV z velení počítá s modifikátorem, zatímco individuální CV jednotky ne. Všimněte si, že zobrazená CV na symbolech i v okně bojového výsledku odráží každé přerušení, způsobené útokem přes řeku (15.6.4). konečná CV, zobrazená ve spodní obrazovce na konci bitvy nemusí nijak korespondovat s CV na symbolech jednotek, protože nejen odráží ztráty, utrpěné v boji, ale jsou také značně upraveny četnými náhodnými faktory (15.8).

15.6.3. Omezení útoku nepřipravených jednotek

Bojové jednotky, které mají součet aktuální morálky a skutečné procento TOE menší než 100, mají nastaven status Unready. Pokud je jednotka vybrána, zobrazí se v jejím Unit baru. Unready jednotky mohou útočit jen pokud během kola neutratily žádný pohybový bod. Vyjimku má pouze dělostřelectvo, které ve stavu Unready může pálit na vzdálenost dvou hexů. To znamená, že pokud chtějí Unready jednotky útočit, musí zahájit kolo v těsném sousedství nepřátelské jednotky.

15.6.4. Útok přes řeku

Bojové jednotky, útočící na hex s nezamrzlou malou nebo velkou řekou (úroveň ledu 4 a nižší), musí utratit mimo normální pohyb ještě další MP. Všechny pozemní složky, které útočí přes řeku, podléhají před počátečním výpočtem CV narušení. Pozemní složky s dlouhým palebným dosahem nbyčejně nebudou kontrolovány, ale pěchota a bojová inženýři nejspíše ano. Pozemní složky pěchoty utrpí přibližně stejné narušení pro menší i větší řeky, ale AFV a bojová vozidla utrpí větší narušení u větší řeky, než u menší. Protože narušená bojová jednotka nepřispívá k celkové CV, může hráč očekávat celkové snížení CV až na polovinu u menší řeky a až o dvě třetiny u větší řeky před aplikací dalších modifikátorů.

15.7. Výsledek boje a bojové ztráty

15.7.1. Účinky, vyplývající z boje

Narušení: narušené pozemní složky již nemohou střílet a nepřispějí svou CV k boji v žádné další kontrole.

Poškození: poškozené pozemní složky jsou vyřazeny z činnosti a nemohou střílet, nebo jsou staženy. Dále nepřispívají k celkové CV, ale mohou být zničeny, nebo přijít o své vybavení následkem rozhodnutí, kdo vyhrál či prohrál bitvu.

Zničení: zničené pozemní složky jsou okamžitě vyřazeny, i když pesonál a výbava mohou být zajati a je 10% šance, že mužstvo, spojené s touto složkou bude vyřazeno, nikoliv zabito. Přibližně jeden z každých 25 mužů bude v boji zajat.

Vozidla: všeobecná základní vozidla mohou být v boji poškozena, nebo zničena.

15.7.2. Prohraná bitva

Vyřazení muži: permanentní ztráty nejsou 100% prmanentní, protože 1% mužů, označených jako vyřazení, se v aktuálním kole vrací do zásobníku branců. Všimněte si, že i když se někteří vyřazení vojáci vrátí do služby, jsou jejich zařízení zničena a oni se vrací pomalu. Dokud se nevrátí, jsou stále vedeni jako "permanentní ztráty".

Sovětské partyzány: pozemní složky, ze kterých se partyzánské jednotky skládají, nejsou započítány do sovětských permanentních ztrát, i když budou zobrazeny ve sloupci "**Recent battle and Non-combat casualties**".

15.8. Určení vítěze pozemního boje

167th Infantry Division (35) 52nd Panzer Battalion (25) 842nd Howitzer Battalion (0)		161st Rifle Division RETREATED	55 Yak-7B 26 P-39Q 153 IL-2M 13 U-2VS
Combat Val: 726 Command Mod: 90%	Eng Val: 1	Modified Combat Values (CV) and CV ratio used to determine who won the battle.	Combat Val: 171 Command Mod: 100%
Modified Combat Val: 1345	Pause	Odds 23.3 : 1	Exit Modified Combat Val: 57

Na konci všech bojů se vypočítají upravené CV pro obě strany a procentuálně se porovnají (útočník / obránce), aby se určil vítěz a poražený vbitvě. Pokud je upravené zobrazené procento 2:1 nebo větší, obránce je přinucen ustoupit. Všimněte si, že pokud má sovětský hráč v roli útočníka procento větší než 1:1, bude kvůli sovětské útočné doktríně automaticky jejich straně procenta přidána jedna úroveň.

Příklad: poměr 1,5:1 bude pro určení vítěze zvýšen na poměr 2,5:1. To znamená, že upravené procento CV pro sovětské útoky bude buď menší, než 1:1, kdy bitvu prohrají, nebo 2:1 a větší, kdy v bitvě vítězí. Kvůli zaokrouhlení v bojovém zobrazení bojové okno zobrazuje šanci menší než 1:1, například 1:1,001, která se však zobrazí jako 1:1,0. Po prohrané bitvě všechny bránící jednotky v hexech musí ustoupit. V tom případě útočník vyhrává. Obránce vyhrává, když udrží pozici.

15.8.1. Faktory, ovlivňující CV

Kritickým faktorem je vůdcovská kontrola (mechanická nebo pozemní). Úspěšná kontrola může zdvojnásobit CV bojové jednotky. Několik neúspěšných kontrol může snížit CV na polovinu. Dalšími faktory jsou bojové ztráty, modifikátor opevnění, druh útoku, modifikátor velení, morálka vůdce a jednotky, hodnocení iniciativy a administrativy vůdce, zkušenost a únava pozemních složek, stav zásbení, počet vozidel útočníka a bránících rezervních jednotek a další.

15.9. Účinek ústupu obránce

Pokud musí bojová jednotka ustoupit, utrpí oslabení ústupem. Pozemní složky jednotky mohou být poškozeny, nebo zničeny a některé pozemní složky mohou být zajaty. U poškozených složek je možnost zajetí větší. U každé jednotky se kontroluje, zda bude zničena, nebo uteče. Rezervní jednotka, přinucená ustoupit, může být nakonec zničena, je-li extrémně oslabena kombinací nízké morálky, zkušenosti, procenta TOE a není již považována za použitelnou bojovou jednotku. Jednotka, která již utekla, může být zničena, pokud je v hexu, na který je veden útok a musí opět ustoupit. Bojová jednotka v rezervě a je nucena ustoupit, v závěru boje uteče, pokud její konečná CV je větší, než její morálka.

Příklad: na konci bitvy má jednotka morálku 40. Obrátí se na útěk, pokud útočnickova upravená CV je větší, než 40 x obránčova upravená CV. Výjimkou je, když má jednotka použitelný hex k ústupu. Pak nebude náchylná k útěku, pokud bude úspěšná kontrola morálky, kdy je morálka větší, nebo rovna 40+die(15). To znamená, že jednotky morálkou větší, než 55 se nikdy neobrátní na útěk. Jednotky, které ustoupí, nebo utečou, jsou automaticky vyřazeny z rezervního módu.

15.9.1. Priority cesty ústupu obránce

Ustupující jednotky se snaží ustoupit na hex, nesousedící s nepřítelem. Budou se snažit vyhnout se hexům se stohem (hex s třemi jednotkami), ale pokud se to nepodaří, musejí ustoupit dále a přijmout další ztrátu oslabením z ústupu. Ustupující jednotky se snaží používat hexy s menším požadavkem na MP, s železnicí, opevněním a přátelskými jednotkami. Ústup přes nezamrzlé menší řeky způsobuje dvojité oslabení, přes větší řeky trojitě. Na konci ústupu jednotka utrpí oslabení za každý sousední hex s nepřátelskou jednotkou.

15.9.1.1. Výsledky ústupu izolované jednotky

Izolovaná jednotka, jejíž ústupkončí na hexu, sousedícím s nepřítelem se vzdá, pokud die(60) je větší než morálka jednotky. Izolované jednotky (nebo na předmostí) se vzdají, pokud nemají hex, na který by mohly ustoupit. Opevněné oblasti a zóny, přinucen k ústupu, se vždy vzdají. Zásobené bojové jednotky, nemající žádný hex k ústupu, se obrátí na útěk. Všimněte si, že jednotky, odříznuté v nepřátelském kole, nezískají status izolované, až do dalšího hráčova kola ve fázi logistiky.

15.9.2. Následky rozdrčení

Pokud je jednotka rozdrčena, je považována za zničenou a je odstraněna z mapy. Pozemní složky této jednotky jsou postiženy takto:

- poškozené složky jsou zajaty
- nepoškozené pozemní složky mohou být zajaty v závislosti na své zkušenosti, vzdálenosti od své zásobovací jednotky a na tom, zda je jejich jednotka úplně obklopena nepřítelem kontrolovanými hexy. (IF Rnd(60+dosah k zásobovací jednotce)>zkušenost pozemních složek+Rnd(200), jednotka bude zajata. Hodnota Rnd(200) bude jen 100, pokud je jednotka úplně obklopena nepřátelskými hexy.)
- pokud ozemní složky nejsou zajaty a jedná se o sovětskou pěchotu, nebo kavalerii, je šance, že se z jednotky stane partyzánská skupina v nově vytvořené partyzánské jednotce.
- pokud pozemní složka není zajata a nestane se partyzánsko skupinou, pozemní složky AFV / bojová vozidla, výbava a personál jsou vráceni do vhodných výrobních zásobníků.

15.9.3. Následky 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 složky jednotky jsou postiženy takto:

- poškozené pozemní složky jsou zajaty, nepoškozené pozemní složky mohou být zajaty v závislosti na jejich zkušenosti a vzdálenosti od zásobovací jednotky (IF Rnd(120+vzdálenost od zásobovací jednotky)>zkušenost pozemní složky, bude složka zajata).

- pokud ozemní složky nejsou zajaty a jedná se o sovětskou pěchotu, nebo kavalerii, je šance, že se z jednotky stane partyzánská skupina v nověvytvořené partyzánské jednotce.
- pokud pozemní složka není zajata a nestane se partyzánskou skupinou, pozemní složky AFV / bojová vozidla, výbava a personál jsou vráceni do vhodných výrobních zásobníků.

15.9.4. Následky útěku

Když bojová jednotka prchá, má nastavené MP na nulu a pak provádí posun (15.10). Prchající jednotky se mohou pohybovat, ale ne přes hexy, těsně sousedící s nepřátelskou jednotkou, pokud na nich není stoh přátelských jednotek. Prchající jednotky se neučastní boje, ale pokud je část stohu napadena a nucena ustoupit, prchající jednotka bude vyčerpaná. Prchající jednotky nemají ZOC a nemohou ovládnout nepřátelské hexy. Prchající jednotky jsou nuceny provést posun, pokud jsou samy v hexu vedle nepřátelské jednotky (když je jednotka izolovaná, je vyčerpaná). Prchajícím jednotkám není poskytnuto nahrazení. Podpurné jednotky nezůstanou prchající, ale utrpí oslabení ústupem a přemístí se, pokud je jednotka přinucena k útěku.

15.10. Pohyb posunem

Pohyb posunem je zvláštní druh pohybu boových jednotek, které byy přinuceny k útěku, nebo mají 0 CV a jsou na hexu, sousedícím s nepřítelem. Pro posun jednotky je několik podmínek:

- bojová jednotka se obrátila na útěk po ústupu
- jednotka s nulovou CV se nachází v těsné sousedství nepřátelské jednotky na hexu bez stohu přátelských jednotek.
- v některých případech je jednotka s nulovou CV součástí napadeného stohu a musí ustoupit kvůli boji

15.10.2. Posun letecké základny

Pokud se musí posunout letecká základna, všechna poškozená letadla v její připojených leteckých skupinách jsou automaticky zničena. Připravená a rezervní etadla jsou před posunutím považována za odletuschopná. Všimněte si, že v popup okně jsou letadla rozlišena tak, že '**Unready**' jsou poškozená, některá unready letadla (ta v rezervě) nebudou zničena, ale objeví se jako unready v hexu, na který se letecká základna přemístí. Pozemní složky letecké základny utrpí normální oslabení ústupem.

15.10.3. Posun izolovaných jednotek

Izolované bojové jednotky jsou při donucení k posunu vyčerpané. Izolované jednotky při posunu utrpí dvojité oslabení ústupem, ale mohou se posunout na místo, kde již nebudou izolované. To reprezentuje fakt, že nebojové jednotky, jako jsou HQ, se mohou dostat přes rozsáhlou oblast a mnoho z nich ve skutečnosti nebylo při vytvoření kapsy zajato.

15.11. Oslabení ústupem

Když jednotka ustupuje, nebo se posunuje, utrpí oslabené ústupem, které může způsobit, že některé pozemní složky budou poškozeny, zničeny, nebo zajaty. Rozsah oslabení ústupem je založen na aktuální morálce jednotky, zkušenosti a únavě jejich pozemních složek. Jednotky s vyšší morálkou a poemní složky s vyšší zkušeností a nižší únavou utrpí menší oslabení ústupem. Poškozené pozemní složky dokonce mohou být zajaty, což závisí na jejich zkušenostech a zda má jednotka nedostatek podpurných skupin pozemních složek. Pozemním složkám se také může zničit vybavení a jejich personál je klasifikovaný jako vyřazený. Všeobecná základní vozidla mohou být následkem oslabení ústupem poškozena, nebo zničena. Jednotky, nucené ustoupit přes řeku utrpí dvojnásobné oslabení u menší řeky a trojnásobné u větší řeky.

15.12. Izolované jednotky a hexy



Jednotky a neobsazené přátelské hexy jsou izolované, pokud nemají volnou cestu k zásobovacímu zdroji za 100 MP (20.2). Jednotky, odříznuté v kole nepřátelského hráče, nezískají status izolované až do dalšího kola hráče ve fázi logistiky. Izolované hexy, nepřiléhající k přátelské jednotce, se automaticky během příští fáze logistiky stávají kontrolované nepřítelem. (6.3.4)

Izolované bojové jednotky se neobrábí na útek, ale vzdají se. Izolované HQ provedou pohyb posunem (15.10). Pokud si hráč přeje izolovanou HQ raději odstranit z kapsy izolovaných jednotek, než aby čekal na nepřátelský posun, může ji dobrovolně přemístit během své akční fáze. Izolované jednotky mají omezenou možnost stavby opevnění na úroveň 2.

15.12.1. Penalizace CV izolované jednotky

Izolované jednotky jsou postiženy snížením CV (combat value), které se rovná procentu potřebných zásob (nebo paliva u motorizovaných jednotek), násobeným potřebnou municí. Kromě toho při výpočtu upraveného poměru CV pro zjištění, zda bude muset obránce ustoupit, se může bránící se izolované jednotce CV / 10, pokud se nezdaří některé kontroly, založené na jejich morálce a vzdálenosti k jejich nejbližším zásobovacím jednotkám. Nicméně při obraně hexů s obranným modifikátorem 5 a větším (terén a opevnění) se výše uvedená penalizace nepoužije. Místo toho podstoupí kontrolu založenou na obranném modifikátoru opevnění a své morálce, která může jejich CV snížit o polovinu.

15.13. Ukořistěné vybavení

PRODUCTION	CAPACITY	DAMAGED	POOL	BUILT	UNITS	Captured Areas
AIR						Germany (70%)
GROUND						Finland (100%)
SPECIAL						Italy (20%)
Port	90	0	0	0	0	Rumania (100%)
Railyard	62	23	0	0	0	Hungary (100%)
Manpower	1336	518	0	0	0	Slovakia (100%)
Heavy Industry	14	0	0	0	0	Bulgaria
Oil Production	2	0	0	0	0	Czech (70% / manpower 7%)
Fuel Production	3	0	0	0	0	Poland (70% /manpower 7%)
Resource Production	46	18	0	0	0	Captured
Armaments Production	3	0	0	0	0	All Areas
						Manpower Cities/Towns: 1336

AFV, bojová vozidla a zbraně a další výbava pozemních složek může být při ústupu jednotky ukořistěna nepřítelem. Vyčerpané, nebo kapitulující jednotky mají větší šanci, že jejich vybavení a personál bude zajat. Ukořistěná technika je umístěna v "captured" výrobním zásobníku a může být v případě dostatečného množství použita k vybavení pozemních složek. V některých případech při ústupu a útocích, které obránce k ústupu nemohou přinutit, může být vybavení považováno za opuštěné, aniž by personál s ním spojený byl vyřazen. V takovém případě je mužstvo vráceno do zásobníku a vybavení je buď zničeno, nebo ukořistěno. Do října 1941 žádná země nebude ukořistěnou techniku používat.

15.14. Ukořistěné zásoby a palivo



Ústup nebo posun každé jednotky může znamenat ukořistění zásob a paliva. Ukořistěný materiál bude přidán jako poškozené zásoby, nebo sklad paliva k HQ, na níž je připojena bojová jednotka, která ústup způsobila. Kdykoliv dojde k ukořistění materiálu, zobrazí se v mapové oblasti textová zpráva.

16. LETECKÉ MISE A LETECKÁ DOKTRÍNA

Letecké skupiny mohou podle svého typu provádět různé letecké mise - průzkumné, bombardovací, pozemní podpora a letecká přeprava a letecké transportní mise. Všechny letecké mise se provádějí ve dne. Některé letecké skupiny však mají povoleny i noční mise. Letecké skupiny mohou za jedno kolo odletět i více misí, pokud mají dostatek letových mil, založených na morálce a letové rychlosti skupiny. Některé letecké mise mohou být provedeny jen jako první mise v kole specifickou leteckou jednotkou. Počasí, zásobení a letové míle mohou ovlivnit schopnost jednotlivých letadel a celé letecké skupiny účastnit se letecké mise. Okno nastavení letecké doktríny určuje, jakou nastaví počítač prioritu různým typům leteckých misí. Určuje také, jaké procento připravených letadel letecká skupina potřebuje, aby se mohla zúčastnit nějaké mise.

16.1. Hlavní pravidla letecké mise

Letecké skupiny nemohou provádět letecké mise, pokud nejsou připojeny na leteckou základnu, nacházející se ve městě či light woods hexu.

16.1.1. Letové míle letecké skupiny

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
70	3	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
70	3	0	37mm Anti-aircraft Gun	0
70	4	0	20mm Quad Anti-aircraft Gun	0
70	6	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
70	205	9	Support	0

ATTACHED UNITS (5) ASSIGN

IV./KG zbV 1	40 x Ju 52	(0%)
15./JG 27 (Span)	12 x Bf 109E-7	(0%)
4.(F)/11	9 x Ju 88D-1	(0%)
7.(H)/21	7 x Hs 126B	(44%)
2.(F)/11	6 x Do 17P-1	(6%)

3298 TOE 82/85 MAX 100
Morale: 70
MOTORIZED
Vehicles/Need: 569 / 569
HHQ: VIII Fliegerkorps
OHQ: Army Group Center
Nation: Germany
Supply/Need: 1421 / 1464
Fuel/Need: 1898 / 1976
Ammo/Need: 63 / 69
Support/Need: 201 / 90
Percentage of Air Group Unit miles flown.

8.1 Air Base VIII Fliegerkorps (10/5)
AC 74 / 74
100
12 0 62

Kolik a jaké mise v jednom kole může provádět letecká skupina určuje několik faktorů. Letecká skupina může za jedno kolo uletět jen určitý počet mil, založený na její cestovní rychlosti a aktuální morálce jednotky. Letové míle se sledují a zobrazují v detailním okně jednotky v závorce vedle jména letecké jednotky, a to jak skutečné míle, tak procento dostupných letových mil. Letecká skupina může vyrazit na misi, pokud letecké míle jsou menší než cestovní rychlost x (10+(1/2x morálka skupiny)).

Příklad: Letecká skupina JU-52s morálkou 20 a cestovní rychlostí 160 může letět 3200 mil za kolo.

Skutečné letové míle jsou založeny na typu letecké mise. Za převozní letecké mise se platí dosah v mílích, za dopravní 3x dosah v mílích a za všechny ostatní mise 4x dosah v mílích.

Příklad: letecká doprava k cílovému hexu přes 12 hexů by stála 360 mil, neboli 12x3x10 mil za hex u dopravní letecké skupiny, ale za eskortu stíhačem by se zaplatilo 480 mil.

16.1.1.1. MP letecké základny a letové míle letecké skupiny

Mezi letovými mílemi leteckých skupin a pohybu leteckých základen na mapě je určitý vztah. Když se odlétá nějaký počet leteckých misí a letových mil, způsobí to vydání pohybových bodů letecké základny. Zrovna tak když se pohybuje letecká základna a utratí pohybové body, ovlivní to počet letových mil letecké skupiny. Letecká základna nevydá nikdy více, než 75% svých MP za aktivity leteckých skupin, napojených na tuto leteckou základnu. Letecká skupina nevydá nikdy víc, než 75% svých letových mil kvůli pohybu letecké základny.

16.1.2. Poruchy jednotlivých letadel a operační ztráty

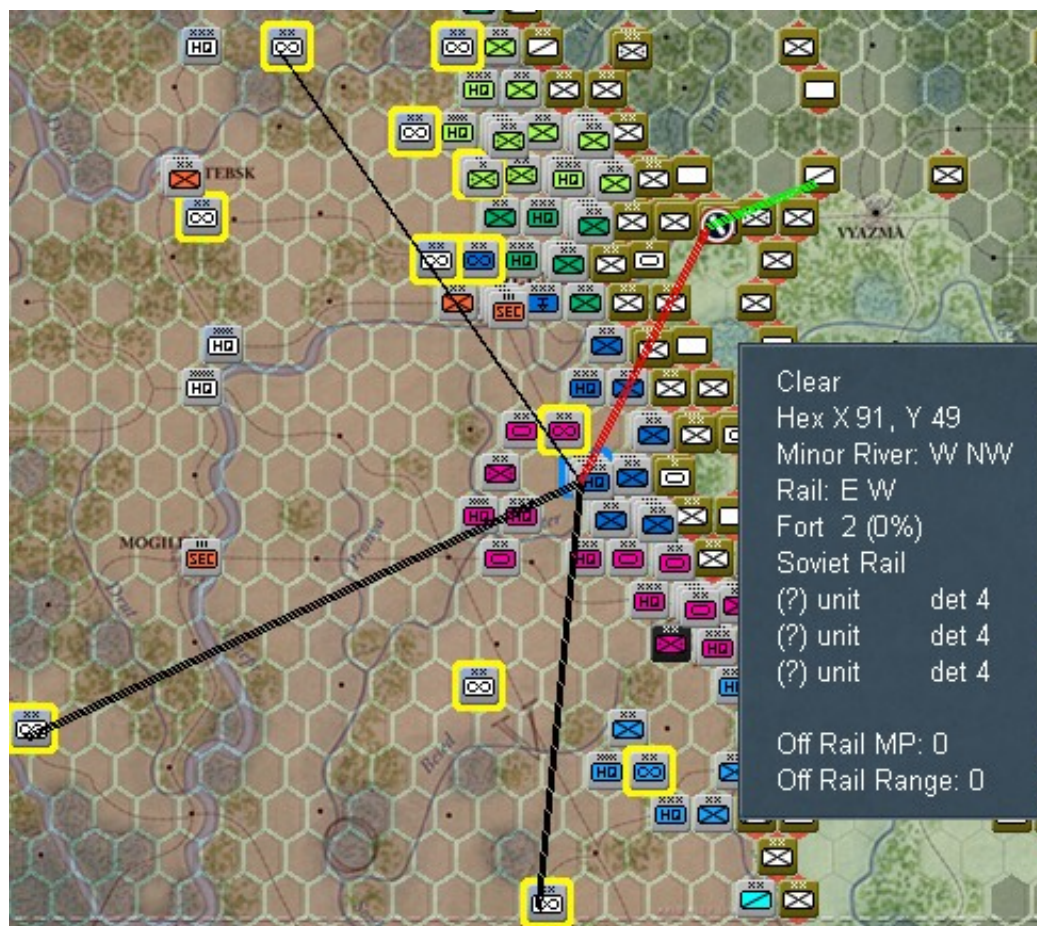
Počet letadel, který poletí na některou misi, ovlivňuje několik faktorů. Běžně se vyskytují mise, kterých se zúčastní méně než 100% připravených leteckých skupin. Pravděpodobnost přerušení mise jednotlivých letadel se zvyšuje se zvýšením počtu letových mil. Letecké skupiny na své první misi v kole mají vyšší pravděpodobnost účasti všech připravených letadel. Letové míle letecké skupiny budou upraveny podle počtu připravených letadel v letecké skupině, která skutečně provedla leteckou misi.

Příklad: když 80% všech připravených letadel poletí misi 360 mil, pak skutečných letových mil bude 288. Jednotlivá letadla se mohou v průběhu kola poškodit, nebo zničit (operační ztráty) v závislosti na faktorech zahrnujících letovou spolehlivost. (9.6)

16.1.3. Základy leteckých misí

Kromě letecké přepravy a automatických stíhacích misí, včetně automatické obrany a pozemní podpory, je základem výběr hráče, nebo počítače. Letecká základna, jejíž všechny letecké skupiny se účastní mise, poletí první do cílových hexů letecké mise. Letové míle pro keteckou skupinu se vypočítají od její původní letecké základny k vybranému základnímu místu a pak k cílovému hexu, s návratem z cílového hexu určeným stejným postupem. Použití specifického základního místa představuje "rozšíření" doletu letecké skupiny.

16.1.4. Grafické znázornění leteckých misí



Černá - letecké skupiny, letící do základního místa

Červená - letecký úder od základního místa k cíli

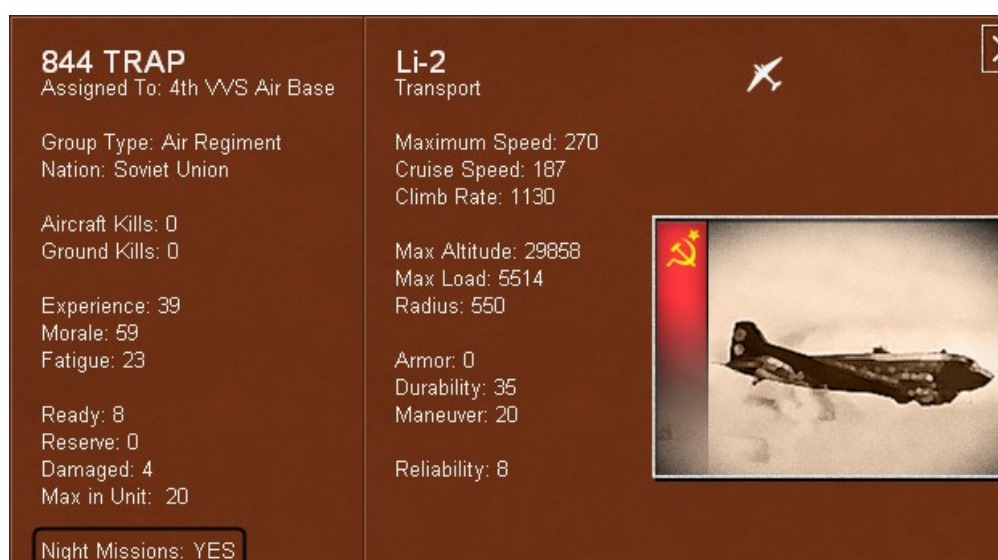
Zelená - nepřátelské letecké skupiny letící stíhací misi

16.1.5. Vliv počasí na letecké mise

Pokus o leteckou misi ve špatném počasí, jako je bláto, sníh a blizzard, přináší možnost jejího zrušení a odvolání. Pokud dojde k odvolání mise, letové míle letecké skupiny se zvýší o jednu, což zabrání jednotce v létání misí, které by ji na začátku kola připravily o letové míle. Kromě Finska všechny ostatní letecké skupiny Osy pocítí všechny následky počasí. Sovětské a finské letecké skupiny vliv počasí tolik nepocítí.

U leteckých misí v blátě a sněhu je 40% šance na zrušení. Během blizzardu pravděpodobnost vzrůstá na 80%. Pokud letecká skupina provádí misi, spotřeba letových mil bude při blizzardu čtyřnásobná a při sněhu a blátě dvojnásobná. Počet přerušených letadel při špatném počasí vzroste, při blizzardu je mise dvakrát obtížnější, než při sněhu a blátě. U všech misí budou letové míle upraveny v závislosti na počtu připravených letadel u jednotky, která skutečně misi letěla, ale postih počasím na míle zaviní, že výsledkem bude méně letících letadel, ale více vydaných mil.

16.1.6. Denní a noční mise



Nejvíce misí se odlétá za denního světla. Letecké skupiny mohou létat noční mise jen při ručním přepnutí tlačítka **day / night** (defaultně day) na panelu módů. Pokud není letecká jednotka přímo určená k nočním misím, plní jen denní mise.

16.1.7. Stíhací bombardér



Stíhací bombardér (FB) může létat stíhací, nebo bombardovací misi. Změna se nastaví v detailním okně jednotky výběrem "Type Missions". Změna nastavení stojí jeden administrativní bod. Nastavením se určí typ mise na eskortní, nebo bombardovací. V detailním okně je uvedeno, zda je jednotka cvičena jako stíhač, nebo jako bombardér. Pokud jednotka provádí misi, na níž není cvičena, bude méně efektivní (použije jen polovinu zkušenosti). Letecké jednotky zahajují scénář s misemi, na které jsou cvičeny (stíhací bombardér nebude určen k bombardovací misi). Sovětský ShAP (bitevní letoun) bude na začátku scénáře automaticky létat bombardovací mise.

16.2. Postup letecké mise

nasazení letecké skupiny do mise

přemístění letecké skupiny do místa začátku mise a let k cílovému hexu

nasazení letecké skupiny ke stíhání

boj vzduch – vzduch

protivzdušná obrana

boj vzduch – země

transport zásob (když je potřebný)

letecká skupina se vrací k místu začátku a pak nezávisle zpět k letecké základně.

16.2.1. Boj vzduch - vzduch

Obvykle se letecké skupiny stíhačů snaží zastavit soupeřovy letecké skupiny stíhačů a narušovat jejich průzkum, bombardování, nebo transport. Při těchto činnostech bude pravděpodobně nutné bojovat s leteckými skupinami nepřítele. Letecké skupiny obou stran, které utrpí ztráty, se mohou z boje odpoutat a během vzdušného boje se vrátit na leteckou základnu.

Letadla v leteckých skupinách spolu bojují pomocí zbraní, jako jsou kulomety, kanóny a rakety. Schopnost úderu závisí na vybavení letadel a jejich charakteristikách, jako jsou ovladatelnost, rychlost a výškový dostup. Zasažená letadla mohou být podle účinnosti soupeřovy palby, vlastního obrnění a hodnocení odolnosti poškozena, nebo zničena. Boj stíhačů s bombardéry bude probíhat spíše ve prospěch stíhačů.

Schopnost letecké skupiny stíhačů navázat leteckou skupinu protistrany závisí na vzdálenosti letu (v hexech), vztažené k jejich doletu, který se vypočítá z dosahu letadla, děleného 10.

16.2.2. Protiletadlová obrana

Axis Forces Defending:	Forces Engaged	Soviet Forces Attacking:
9 : 30 Ju 87D 24 : 39Ju 87D 33 : 34Ju 87D 36 -> Sdkfz-10/4 SP Flak 92 -> 20mm Anti-aircraft Gun 39 -> 88mm Anti-aircraft Gun 56 -> 20mm Quad Anti-aircraft Gun 28 -> 37mm Anti-aircraft Gun	Hex:105,72 Terrain:Clear Weather:Clear DEF: men 0, art 0, afv 0 LOST: men 181, art 0, afv 0 DEF: ftr 23, bmr 0 LOST: ftr 2, bmr 5, utl 0 ATK: ftr 385, bmr 196, utl 0 LOST: ftr 12, bmr 6, utl 0 Anti-aircraft Defense airfield was BOMBED	13 I-153 6 I-16 Type 29 46 MiG-3 197 Yak-1 84 LaGG-3 39 Hurricane IIB 174 IL-2 22 U-2VS

V průběhu leteckého úderu mohou v některých případech podpůrné protiletadlové jednotky HQ poskytnout protiletadlovou palebnou podporu stejně dobře, jako každá jednotka na mapě, připojená k této HQ. Tato podpora se poskytuje, pokud je HQ do 5 hexů od podporující jednotky a její vůdce úspěšně projde kontrolou iniciativy. Protiletadlová podpůrná jednotkamůže pomoci jen jedné jednotce pro každou leteckou misi, ale může se zapojit do několika separátních bojů v každém kole. Na všechny nepřátelské jednotky, které jsou při letecké misi přepravovány vzduchem, se pokusí zaútočit letecké jednoty se svými pozemními podpůrnými složkami a všechny protiletadlové jednotky. Ve všechleteckých misích, kromě bombardování měst, bude protiletadlová palba z cílových hexů oproti normální palbě trojnásobná. Protiletadlové jednotky, připojené na město, budou pálit na všechny letecké mise, které poletí přes město. Protiletadlové jednotky, umístěné v městském hexu, jsou palebně účinnější při obraně továren a střílejí čtyřnásobně oproti normálu při běžném bombardování.

16.2.3. Boj vzduch - země

Bombardéry a stíhací bombardéry, které překážají vzdušný boj, se pokusí své bomby a rakety doručit na cílové hexy. Cíl a účinky zásahů závisí na typu letecké mise.

16.3.2. Letecký průzkum



Letecký průzkum zvyšuje identifikační úroveň nepřátelských jednotek na mapě ve vzdálenosti 3 – 4 hexů od cílového hexu průzkumu. Zviditelní tak i dříve neodhalené jednotky (jen v případě zapnuté Fog of War). U neleteckých jednotek se zvyšuje úroveň detekce až na 4, podle hodnoty terénu.

Letecký průzkum mohou provádět jen průzkumné letecké skupiny, které mohou být doprovázeny stíhači. Ve fázi hráče se neprovádí průzkum v přátelských, nebo až k přátelským hexům.

16.3.3. Bombardovací mise



Bombardovací mise jsou vedeny proti jednotkám na mapě, nebo továrnám. Bombardovacích misí je pět typů: bombardování jednotek, letiště, města, pozemní podpora a zastavovací. Bombardování jednotek a pozemní podpora má za cíl HQ jednotky, zastavovací mise jednotky v pohybu, bombardování letiště cílí na letecké základny s jejich leteckými skupinami a bombardování měst cílí na města a městské hexy. Bombardovací mise může provádět jen bombardér, stíhací bombardér a skupiny bombardérů mohou být doprovázeny skupinami stíhačů. Bombardování letiště, města a jednotek provádí hráč. Podpůrné pozemní mise řídí počítač podle nastavení letecké doktríny.

16.3.3.1. Bombardovací mise proti jednotkám na mapě

Bombardování jednotek může přerušit, poškodit, nebo zničit pozemní složky, snížit morálku jednotky a zkušenost pozemních složek. Útok na letecké základny může také poškodit a zničit jednotlivá letadla, připojená na letecké skupiny. Při útoku si každá útočící letecká skupina vybere jednu jednotku, která musí mít úroveň detekce (DL) větší než 0. Všechny jednotky na hexu mají stejnou šanci stát se cílem, takže při vícenásobném vzdušném útoku jednotky bombardují hex může být jednotka bombardovaná vícekrát.

16.3.3.2. Volba cílů při bombardování města

Při bombardování města musí hráč vybrat cílovou továrnu ve městě ze seznamu dostupných cílů. Na tomto seznamu jsou zobrazeny jen funkční továrny. Zatím nefunkční továrny na AFV, bojová vozidla a letadla se nezobrazí.

16.3.3.3. Letecká přehrada a její omezení

Letecká přehrada je počítačem automaticky nasazena proti pohybujícím se jednotkám. Přehrada může způsobit zničení, nebo poškození pozemních složek, případně snížení jejich morálky a zkušenosti. To pak ovlivní přidělení pohybových bodů jednotce. Přehradné mise se obvykle neprovádějí proti cílům s nízkou úrovní detekce. DL jednotky musí být k uplatnění přehrady větší než 0. Možnost uplatnění se vypočítá $DL \times 0,1$.

Příklad: jednotka s DL 2 bude mít 20% šanci, že bude zastavena přehradou.

16.3.3.4. Podpůrné pozemní mise a jejich omezení

Pozemní podpora je prováděna automaticky počítačem s použitím leteckých jednotek obou stran. Útočník i obránce může mít doprovod stíhačů, což může vyvolat vzdušný boj, protiletadlovou palbu a boj vzduch – země. Letecké skupiny spojenců Osy mohou podporovat pozemní bitvy jen tehdy, pokud se jich účastní jednotky jejich národnosti. Sovětské letecké skupiny mohou podporovat ty jednotky, které jsou připojeny k HQ, jenž je v konečném pořadí připojena ke stejnému frontu.

Příklad: 5. gardový střelecký sbor je připojen k 39. Army HQ, která je v aktuálním kole připojena ke Kalinin Front HQ. Letecká skupina, provádějící pozemní podporu pro 5. gardový střelecký sbor, musí být připojena k jedné z leteckých základen, připojených ke 3. letecké Army HQ, protože je to jediná Army HQ, připojená na Kalininský Front.

16.3.3.5. mise vzdušné převahy

Pick Air Units for Mission

RG	UNIT	TYPE	CLASS	READY	USED
9	Stab/KG 4	He 111H-4	Level Bomber	2	0%
9	I./KG 4	He 111H-4	Level Bomber	24	0%
9	II./KG 4	He 111H-4	Level Bomber	30	0%
9	III./JG 51	Bf 109F-4	Fighter	29	0%
19	Stab/JG 51	Bf 109F-4	Fighter	3	4%
20	II./JG 51	Bf 109F-4	Fighter	28	0%
23	III./StG 1	Ju 87D	Tactical bomber	39	0%
23	Stab/StG 1	Bf 110E-2	Fighter Bomber	3	0%
27	I./KG 3	Ju 88A	Level Bomber	37	0%
27	II./KG 3	Ju 88A	Level Bomber	40	0%
31	Stab/KG 27	He 111H-4	Level Bomber	2	0%
31	I./KG 27	He 111H-4	Level Bomber	30	0%
31	III./KG 27	He 111H-4	Level Bomber	38	0%

Tailoring Bomb Airfield mission to conduct an Air Superiority fighter-only sweep.

FTR:60

LAUNCH

SELECT ALL

ABORT

DESELECT ALL

Launch the selected air units to fly this mission.

Pro vedení misí, které mají napadnout nepřítele ve vzdušném boji, není žádný specifický mód. Hráč se tomuto typu operace může přiblížit vlastním nastavením bombardovací mise a zrušit volbu bombardovací letecké skupiny, aby misi prováděl stíhací bombardér. Nejeefektivnější mise vzdušné převahy je obvykle bombardování letiště. Všimněte si, že pokud jsou k dispozici stíhači s dostatečným doletem, ale bombardéry ne, hráč nebude moci zvolit bombardovací misi, pokud na jejím začátku nebude mít k dispozici bombardovací skupinu.

16.3.4. Letecký transport zásob a paliva



Zásoby a palivo lze jednotkám dopravit letecky pomocí bombardérů, které mohou být doprovázeny stíhači. Bombardovací skupiny mohou provádět transportní mise jen na začátku fáze, jako první misi a jejich provedení musí hráč zvolit ručně. Bombardéry zaplatí čtyřnásobek normálních letových mil oproti normální dopravě. Hráč si může zvolit transport buď zásob, nebo paliva. Pokud při doplňování zásob zásoby jednotky dosáhnou 125% typu zásob, zbytek bude dodán jako jiný typ zásob. Německé zásobovací mise nemohou být prováděny na sever od Leningradu.

16.3.4.1. Letecké zásobování partyzánů

Na začátku sovětského kola ve fázi logistiky bude počítač automaticky shazovat sovětským partyzánům zásoby v nočních misích. Tyto mise provádějí sovětské transportní letecké skupiny (17.1). Všimněte si, že aby se tyto mise mohly provádět, musí být povolený mód nočních misí.

16.3.5. Letecká přeprava jednotek

Letecká přeprava jednotek se provádí z přátelského hexu s leteckou základnou na přátelský hex s jinou leteckou základnou, nebo hexy k ní přílehlými. Převážní letadla musejí mít povolené zatížení nejméně 2000 (5.4.18). Mohou být doprovázena stíhači. Převáženy mohou být všechny nemotorizované jednotky, ale pozemní složky jen bez vozidel a s menšími zbraněmi. Každá přepravená jednotka utrací

všechny své MP. Převrácená jednotka musí mít alespoň jeden MP a musí být ve stejném hexu, jako letecká základna, která bude použita jako výchozí bod. Když je letecky přepravována nemotorizovaná jednotka, pozemní složky, které se nesmí letecky přepravovat, budou přeneseny do bojové jednotky v hexu, nebo jeho sousedství, kde se nachází výchozí letecká základna. Pokud tam vhodná jednotka není, pozemní složka bude vrácena do výrobního zásobníku. Všechna vozidla, přesahující požadované zásoby, budou převedena k letecké základně s předchozí letecky přepravenou jednotkou.

Nepřátelské napadení a přerušení letecké přepravy může znamenat poškození, nebo vyřazení nemotorizovaných pozemních složek. Letadla, která provádí nezdařenou transportní misi, vrátí nesené pozemní složky na leteckou základnu, kde budou výše uvedeno procedurou vráceny.

16.3.6. Výsadek jednotek

Převravní letadla pro výsadek musejí mít povolené zatížení nejméně 2000 (5.4.18). Mohou být doprovázena stíhači. Výsadekové jednotky velikosti regimentu nebo brigády s průměrnou zkušeností alespoň 40 mohou být z transportních letadel vysazeny na každém prázdném nepřátelském hexu. Vysazovaná jednotka musí mít nejméně 1 MP a být ve stejném hexu, ve kterém je letecká základna, použitá jako výchozí bod. Výsadek může být proveden jak na nepřátelské hexy, tak na přátelské.

Pozemní složky, které se nesmí letecky přepravovat, budou přeneseny do bojové jednotky v hexu, nebo jeho sousedství, kde se nachází výchozí letecká základna. Pokud tam vhodná jednotka není, pozemní složka bude vrácena do výrobního zásobníku. Všechna vozidla, přesahující požadované zásoby, budou převedena k letecké základně s předchozí letecky přepravenou jednotkou.

Nepřátelské napadení a přerušení letecké přepravy může znamenat poškození, nebo vyřazení nemotorizovaných pozemních složek. Letadla, která provádí nezdařenou transportní misi, vrátí nesené pozemní složky na leteckou základnu, kde budou výše uvedeno procedurou vráceny.

16.3.7. Vzdušný přenos leteckých skupin



Letecké skupiny mohou být přeneseny mezi jednotlivými leteckými základnami, pokud jsou tyto základny v dosahu. Mohou být také přeneseny mimo mapu do a z národní letecké rezervy (8.4). Letecké skupiny nemohou být letecky přeneseny, pokud se jejich letecká základna pohnula (nebo je zamrzlá), nebo pokud letecká skupina letěla misi. Letecký přenos by se měl udělat na začátku kola.

16.4. Letecká doktrína

Letecká doktrína určuje, jakou prioritu nastaví počítač různým automaticky řízeným misím. Určuje také, jaké procento připravených letadel potřebuje jednotka k účasti na letecké misi. Tato nastavení mohou být manuálním výběrem hráče překonána, nicméně jsou zásadní pro zastavovací, přehradní a zásobovací (pro partyzány) mise, kde o počtu leteckých skupin vždy rozhoduje počítač. Nastavená procenta potřebných letadel jsou důležitá, protože jednotky, které je nesplní, nemohou letět misi ani při hráčově ruční volbě mise. Nastavení v letecké doktríně mohou přesáhnout 100, ovšem pak se může stát, že pro misi nebudou k dispozici žádné letecké skupiny, takže misi nebude možné letět. V doktríně se nastavují čtyři hodnoty:

Percent Required to Fly (procento potřebné k letu): ukazuje procento připravených letadel, které musí mít letecká skupina, aby se mohla účastnit mise. Toto procento vychází z **TOE**, ne ze skutečného množství letadel, obsažených v letecké skupině. Nastavení větší než 100 nedovolí letět žádnou misi.

Ground Support, Interdiction Attack, Ground Attack, Airfield Attack and City Attack (pozemní podpora, zastavení, pozemní útok, útok na letiště a na město): určuje počet bombardérů, se kterými se počítač pokusí o pozemní podporu, nebo útočné mise jako procento toho, co by počítač normálně vyslal.

Příklad: nastavení 50 se rovná polovině toho, co by bylo normálně počítačem vysláno do útoku. Nastavení na nulu bude znamenat, že tyto mise vůbec nebudou prováděny.

Ground Support, Interdiction Attack, Ground Attack, Airfield Attack and City Attack Escort (podpora pozemních operací): určuje velikost doprovodu pro mise pozemní podpory, založenou na počtu bombardérů v misi.

Příklad: pokud je nastaveno 50, počítač se pokusí o doprovod ve velikosti poloviny počtu bombardérů.

Fighter and Night Fighter Intercept (denní a noční stíhači): určuje počet stíhačů, založený na počtu útočících nepřátelských letadel.

Příklad: pokud je nastaveno 50, počítač se pokusí vyslat počet stíhačů rovnající se polovině útočících letadel.

16.5. Určení výhry a prohry v letecké misi

Výhra / prohra nastává, když rozdíl bodů během letecké mise činí více než 250. Body se určují takto:

Zničená položka	přidělené body
za osobu	1
za zbraň	5
za AFV/bojové vozidlo	10
za bombardér	20
za ostatní letadla	10

Body se udělují také za ničení továren násobením procenta poškození počtem továrních bodů typu továrny.

17. SOVĚTŠTÍ PATYZÁNI A POSÁDKY Osy

Rozsáhlý odpor vůči OSE a jejím spojencům je ve hře simulován vznikem partyzánských jednotek. Mohou vzniknout ze zničených sovětských jednotek a ze sovětského obyvatelstva v obsazeném městě. Hráč Osy může snížit možnost vzniku partyzánských jednotek obsazením měst.

17.1. Sovětští partyzáni



Partyzáni mohou být aktivní i neaktivní. Partyzánská jednotka je primárně vytvářena jako neaktivní. Může vzniknout kdykoliv, když je sovětská jednotka rozdrčená, nebo nejsou splněny minimální požadavky na opevnění města. U partyzánských jednotek v bojové pohotovosti existuje určitá šance na odštěpení části jednotky, ze které vznikne nová partyzánská jednotka. Neaktivní partyzánské jednotky mohou být automaticky spojeny s aktivními, aby se jejich velikost udržela v rozumných mezích. Schéma partyzánských jednotek vidí jen sovětský hráč.

U neaktivní partyzánské jednotky je v unit baru vedle jejího jména symbol ' # '.

17.1.1. Noční zásobování partyzánů



Sovětské partyzánské jednotky jsou automaticky zásobované počítačem pomocí letecké dopravy při sovětské logistické fázi. K dopravě se primárně využijí bombardovací letecké skupiny s povolenými nočními misemi, připojené k leteckým základnám typu VVS (8.2.1). Pokud tyto jednotky nemohou uspokojit potřeby

partyzánů, použijí se jednotky, připojené k leteckým základnám typu DBAD, AD DD, GAD DD a GDBAD. Kromě zásob budou tyto mise dodávat také lehké zbraně a skupiny NKVD. Skupiny NKVD jsou důležité pro udržení morálky partyzánských jednotek a pomáhají partyzánům rekrutovat další partyzánské skupiny (rekruti mohou přicházet ze všech hexů, na nichž jsou partyzánské jednotky a těsně sousedí s bojovou jednotkou Osy).

17.1.2. Útoky partyzánů



Když je partyzánská jednotka v bojové pohotovosti (záleží na morálce, počtu partyzánů a zásobách), může jednotka napadat neobsazené hexy s železnicí před podčástí dodávek Osy i po podčásti opravy železnice. Druhý typ útoku nelze opravit před akční částí Osy. Napadené hexy utrpí die(10) procento poškození. Při vyšší morálce jednotky může jednotka ze svého umístění provést další útok do vzdálenosti 5 hexů. Partyzáni jsou úspěšnější v terénech swamp, mountains a Forrest, jsou-li dobře zásobeni. Útok na partyzánskou jednotku ji aktivuje a zůstane aktivní, dokud bude považována za jednotku v bojové pohotovosti, obvykle po napadení jednotkou Osy.

17.1.3. Protipartyzánské útoky a interakce s jednotkami Osy

Pokud se bojová jednotka pohybuje v sousedství partyzánské jednotky, automaticky ji napadne. Na konci bitvy se partyzánská jednotka vždy automaticky přemístí na jiné místo a obvykle se vrátí ke stavu neaktivní. Při tomto posunu může partyzánská jednotka urazit asi 12 hexů, aby našla hex, který sousedí s jinou partyzánskou jednotkou, ani s německou bojovou jednotkou. Stejně pravidlo platí při vzniku partyzánské jednotky. Pokud se nenajde žádný použitelný hex pro přemístění (nebo vznik), partyzánská jednotka je vyřazena. Pokud se partyzánská jednotka nenachází v hexu, ovládaném OSOU, pokusí se přemístit na jiný hex, který Osa ovládá. Jestliže se žádný taký hex nenajde, bude jednotka odstraněna z mapy.

Neaktivní partyzánské jednotky nijak neovlivňují jednotky Osy. HQ jednotky Osy, jakož i letecké základny a FBD jednotky, nemohou na partyzány útočit a nemohou se přesunout do hexu, obsahujícího připravenou partyzánskou jednotku.

17.1.4. omezení partyzánských jednotek

Partyzánské jednotky nemohou ovládat žádné hexy. V pobaltských státech nesmějí napadat železnici až do 1.12.1941 (6.1). Nemohou být vytvořeny ani rekrutovat v těchto oblastech (v souřadnicích x y): $X < 50$, $Y > 94$ a $X < 70$, $Y > 115$ a $X < 75$, a $Y > 15$ a $X < 100$.

17.2. Posádky Osy

Sovětská města, obsazená jednotkami Osy vyžadují alespoň minimální posádku bojových jednotek, aby se zamezilo generování partyzánských jednotek. Vzhledem k tomu, že Osa žádné partyzány nevytváří, neplatí toto pravidlo pro sovětského hráče.

17.2.1. Požadavky na posádku Osy



Pro městský hex je vyžadována minimální posádka alespoň 4000 mužů, pro light urban hex 8000 mužů a pro heavy urban 12 000 mužů. V bezpečnostních bojových jednotkách (SEC) je požadovaný počet mužů dvojnásobný. Například německá 285. Security Division s 4842 muži musí počítat pro městský hex s 9684 muži. Převržené jednotky se do požadavku nezapočítávají. Shift - k zobrazí barevné rozlišení všech obsazených měst, kde modrá znamená 100% pokrytí požadavku, žlutá pokrytí v rozmezí 1 - 99% a červená žádné. Po kliknutí na město se v informačním a městském okně zobrazí aktuální procento splněného požadavku.

17.2.2. Vznik partyzánů v osídlení bez posádky

Nejsou-li splněny požadavky na posádku, je v osídlení při každém kole generováno určité množství partyzánů, v závislosti na nepoškozené produkci manpower násobené procentem nesplněného požadavku na posádku, zaokrouhleno dolů. Nově vzniklí partyzáni se přidají buď k již existující partyzánské jednotce, nebo sestaví zcela novou jednotku. Například v červnu 1942 je posádka ve městě Brest-Litevsk 1. regiment 403. Security Division se 1395 muži. Protože se u bezpečnostních jednotek vyžaduje dvojnásobný počet mužů, není splněno 31% z požadavku na posádku (2790/4000). Produkce manpower v Brest-Litevsk je 8, budou v další fázi logistiky hráče Osy, pokud nepodnikne nápravné akce, vygenerovány 2 partyzánské pozemní složky ($8 \times 0,31 = 2,48$, po zaokrouhlení 2).

18. POSILY A NAHRAZENÍ

18.1. Přijímání posil a vytváření nových jednotek

Obě strany během hry dostávají jak posily, tak zcela nové jednotky. Zničené německé jednotky se vrací hráči jako prázdné, nebo téměř prázdné jednotky, požadující před dalším použitím doplnění a zásobení. Zničené jednotky spojenců Osy jsou permanentně vyřazeny a nemohou být doplněny. Až na některé sovětské bojové jednotky, doplněné na začátku války, se zničené sovětské jednotky nevracejí. Sovětský hráč si může za administrativní body pořídit nové jednotky. Kompletní seznam dostupných jednotek pro sovětského hráče je v příloze B (sekce 25.2) Nově vytvořená jednotka vypadá jako prázdná, nebo téměř prázdná a bude potřebovat doplnění a zásoby, aby dosáhla statusu 'připravená'. Obě strany mohou vytáčet jednotky opevněné oblasti (Sověti), nebo jednotky opevněné zóny (Osa).

18.1.1. Umístění posil

Pro jednotky na mapě jsou dva způsoby umístění posil.

První způsob: bojové jednotky a HQ jednotky Osy se objevují na nejzápadnějších kontrolovaných městských hexech své národnosti, kde neporuší pravidlo stohování jednotek (max 3). Sovětské jednotky se objevují na nejvýchodnějších kontrolovaných městských hexech, s výjimkou Moscow Defense headquarters Zone unit, která se objeví v nejbližším okolí Moskvy. Jednotky, pro které není volné místo v městských hexech, se objeví v těsně sousedících hexech. Pokud pro jednotky nebudou žádné použitelné hexy, jednotky se neobjeví. Zničené bojové a HQ jednotky, které jsou obnoveny jako téměř prázdné, musejí být doplněny podle výše uvedených pravidel.

REINFORCEMENTS & WITHDRAWALS	
TURN	UNIT
6 / 26 / 1941	
2	242nd Rifle Division (96 - 0 - 0) at 106,52
2	245th Rifle Division (96 - 0 - 0) at 103,50
2	248th Rifle Division (96 - 0 - 0) at 107,51
2	2nd Cavalry Division (52 - 0 - 0) at 80,107
2	1st Mountain Rifle Brigade (20 - 0 - 0) at 77,19
7 / 3 / 1941	
3	107th Tank Division (10686 - 98 - 0)
3	104th Tank Division (5349 - 67 - 142)
3	105th Tank Division (5507 - 67 - 141)
3	31st Motorcycle Regiment (454 - 2 - 0)
3	106th Motorized Division (9684 - 83 - 101)

Hex based Reinforcement placement.

Map area edge Reinforcement placement

Druhý způsob: posily budou naplánovány tak, aby se na mapě objevily v určitém hexu. Musejí k tomu být splněny tři podmínky. Vybraný hex musí být přátelský, musí být nejméně 3 hexy od nejbližší nepřátelské jednotky a posila nesmí porušit stohovací pravidlo (max 3). Pokud uvedené podmínky nemohou být splněny, zkontroluje se šest sousedních hexů a pokud některý z nich podmínky splní, posila se objeví v něm. Pokud nevyhoví ani některý z těchto 6 hexů, objeví se posila ve městě někde na východě (sovětská), nebo na západě (Osa) v hexu, který podmínky splňuje. Cílový hex pro jednotku bude zobrazen v okně náhrad a stažení.

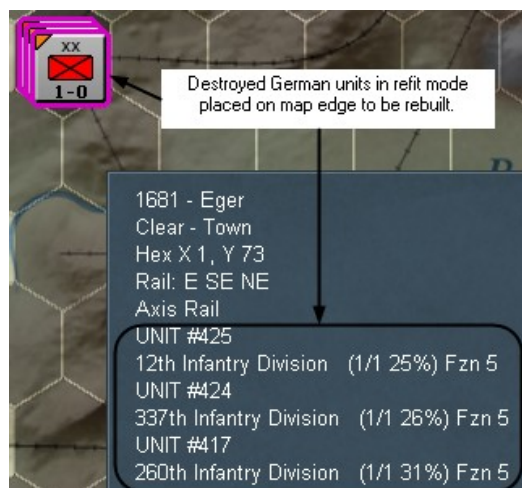
Posilové jednotky s počtem mužů menším, než 200, se objeví s morálkou 40 a zkušeností kolem 30.

Všechny pozemní posily se nejprve objevují jako připojené ke svému národnímu nejvyššímu velení. Například všechny německé posily jsou připojeny k OKH. Převod těchto jednotek k jednotlivým HQ nestojí žádné administrativní body. Letecké skupiny jako posily budou na začátku připojeny k národní letecké rezervě. (18.4)

18.1.1.1. Přestavba zničených sovětských jednotek

Sovětské střelecké jednotky, motorizované a tankové divize, které byly zničeny před listopadem 1941 budou do seznamu posíl po několika kolech přidány jako prázdné, nebo téměř prázdné jednotky a budou umístěny na východním okraji mapy. Sovětské střelecké jednotky a motorizované divize se vrátí po zničení mezi 4. a 27. kolem jako střelecká divize. Sovětská tanková divize se vrátí 11 kol po zničení jako tanková brigáda. Kromě toho je u sovětské tankové divize v případě útěku a zotavení před zářím 1941 20% šance na automatické rozpuštění a po dalších 11 kolech návrat ve formě tankové brigády v posílách.

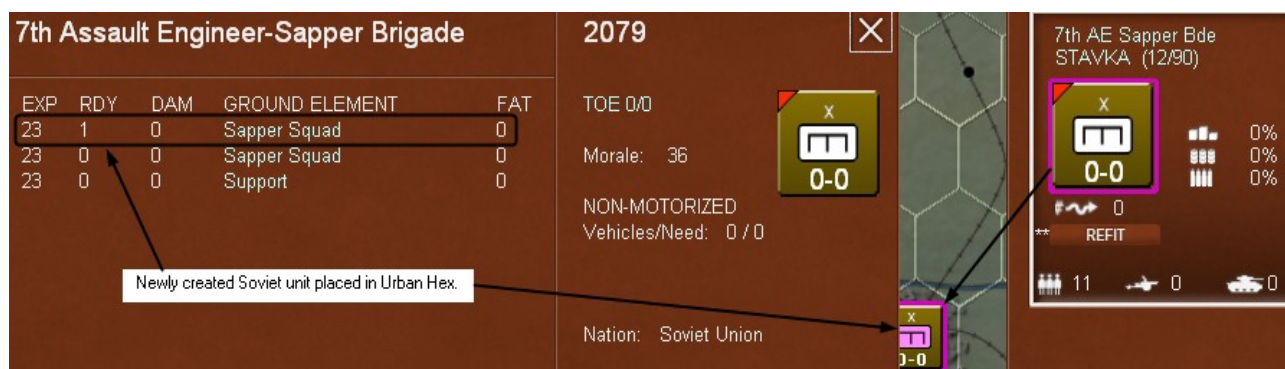
18.1.1.2. Reorganizace zničených německých bojových jednotek



Zničené německé jednotky budou automaticky reorganizovány. Tyto jednotky budou v následujícím kole vráceny na mapu jako téměř prázdné, nebo zcela prázdné a budou umístěny na západní okraj mapy (podle sekce 18.1.1.) Takto umístěná jednotka bude mít obvykle jen jednu pozemní složku a bude muset být znovu obsazena a vybavena. Reorganizované jednotky jsou na 6 kol zmrazeny a nejprve se musejí nastavit do módu refit. Po reorganizaci bude morálka německých jednotek nastavena na 20+(národní morálka/4+random(národní morálka/4)). Morálka pak nikdy nebude větší než 20 a menší než 60. Počáteční morálka pozemních složek bude nastavena na 15+(morálka/2). Tato počáteční morálka ovlivní morálku skupin, které do jednotky přijdou jako náhrady. Podpůrné jednotky, připojené k německým bojovým jednotkám, vráceným na mapu k reorganizaci, se na mapě objeví s touto jednotkou jako prázdné podpůrné jednotky.

U německé pěchoty, zničené v nebo po srpnu 1941, je 20% pravděpodobnost, že se vrátí na mapu jako VolksGrenadier Division. V samostatných scénářích (mimo kampaň) se německé jednotky k reorganizaci na mapu nevrátí.

18.1.2. Vytvoření nových sovětských bojových jednotek



Až na některé sovětské bojové jednotky před listopadem 1941 (18.1.1) jsou všechny zničené sovětské jednotky trvale vyřazeny. Sovětský hráč však může vybudovat novou jednotku tak, že vybere městský, nebo sousedící hex a pak v Information tool map zvolí Create combat/HQ unit (Shift-b). Pokud hráč vybere hex s jednotkou HQ, bude nová jednotka připojena k tomuto HQ, jinak bude epřipojena k STAVKA. Vytvoření nových sovětských jednotek stojí administrativní body.

Nová sovětská bojová jednotka a HQ jednotka se objeví na mapě jako téměř prázdná jednotka a bude vyžadovat nahrazení a zásoby, aby se mohla stát připravenou jednotkou. Tento proces normálně trvá 3 kola, podle dostupnosti zásob a náhrad. První dvě kola po vytvoření bude jednotka zamrzlá.

18.1.3. Vytvoření nové sovětské podpůrné jednotky

Sovětské HQ a bojové jednotky, jsou-li dobře zásobeny, mohou vytvořit novou podpůrnou jednotku pomocí linku ASSIGN / FORM v detailním okně jednotky, čímž se zpřístupní okno Pick Support. (5.4.15). Ve sloupci AVL způsobí výběr podpůrné jednotky tohoto typu její vytvoření a vydá o něm zprávu. Pro sovětské Army, Front a High Command HQ (STAVKA) a městský hex je k dispozici BUILD NEW a asociované BUILD NUM, které mohou být povoleny v okně Support unit. Pomocí těchto funkcí může sovětský hráč vytvořit nové podpůrné jednotky i když je tento typ podpůrné jednotky k dispozici pro transfer a také umožňují vytvoření více jednotek stejného typu podpůrné jednotky. Nová podpůrná jednotka bude připojena k HQ, nebo bojové jednotce, ale objeví se jako prázdná a bude vyžadovat nahrazení, aby naplnila svou TOE. Vytvoření nové podpůrné jednotky stojí 1 administrativní bod.

18.1.4. Vytvoření nové sovětské letecké skupiny

Nová sovětská letecká skupina (ve velikosti regimentu) je v závislosti na velikosti výrobního zásobníku vytvořena počítačem automaticky. Počítač porovná výrobní zásobník a jednotlivá letadla s počtem použitelných letadel správného typu. Když zjistí, že počet potřebných letadel je větší, než aktuální potřeba, bude vytvořena nová letecká skupina. Za jedno kolo může být vytvořeno až 5 nových leteckých skupin. Nové letecké skupiny jsou z počátku připojeny k sovětské národní letecké rezervě.

Bombardovací regimenty U-2 budou automaticky pojmenovány NBAP (noční bombardovací regiment) a bude připraven k provádění nočních misí.

Když se vytvoří sovětská průzkumná letecká skupina, je 10% pravděpodobnost, že to bude spíše než regiment letecký prapor (batalion).

18.1.5. Vytvoření nové sovětské letecké základny

Kdykoliv počet sovětských leteckých skupin překročí počet sovětských leteckých základen v poměru větším, než 6:1, bude v dalším kole automaticky vytvořena nová letecká základna. Nová letecká základna bude náhodně přiřazeno označení IAD, BAD, NBAD, SHAD, nebo VVS a bude umístěna v nějakém volném městě poblíž MAgnitogorsku (X183, Y54). Jako u dalších nově vytvořených sovětských jednotek nebude mít letecká základna v kole žádné pohybové body a bude téměř prázdná.

18.1.6. Vytvoření opevněné oblasti a zóny



Opevněné oblasti (Sověti) a zóny (Osa) mohou být vytvořeny hráčem za 4 administrativní body. Hráč vybere hex a pak použije tlačítko "Create fortified unit" v mapových nástrojích (5.1.2.1). Opevněné oblasti, nebo zóny, mohou být umístěny v každém přátelském hexu. Hráč však nesmí budovat opevnění v hexu v těsném sousedství nepřátelské bojové jednotky, pokud tento hex není obsazen přátelskou bojovou jednotkou. Opevněné jednotky nejsou zpočátku obsazeny žádnými pozemními složkami a nemají zásoby, proto musejí dostat nahrazení a zásoby, aby se staly aktivními. Všechny opevněné zóny, vytvořené v souřadnicích Y<15 a X<111 budou patřit Finsku. Až na některé výjimky bude většina opevněných zón, postavených v Rumunsku, patřit Rumunsku (dokud se Rumunsko nevzdá) a většina Maďarských zón bude patřit Maďarsku (až do kapitulace Maďarska).

18.2. Nahrazení

Většina fází logistik dělí zejména nahrazení na části, simulující tok mužů a vybavení z "domácí fronty" a různých výrobních továren přes střední lokality, jako jsou opravná skladiště a nemocnice, až k bojovým zónám a frontovým liniím. Ztráty pozemních jednotek, bojové i nebojové, jsou vyjádřeny z hlediska mužů, zbraní a AFV jako zničené pozemní složky. Pozemní složky se skládají z obsluhujícího personálu spojeného s bojovými vozidly, AFV nebo zbrojními body, které představují zbraně. Výrobní systém buduje jednotlivé AFV, bojová vozidla, nebo zbrojní zařízení a umísťuje je do zásobníku, který je zobrazen ve výrobním okně (Production screen). V průběhu části nahrazení se používá dostupný

počet mužů a vybavení ze zásobníku ke kompletnímu vytvoření pozemních složek. Muži a vybavení z poškozených pozemních složek je v tomto procesu zahrnuto také, ale v trochu jiné formě. Přibližně polovina mužů a vybavení z poškozených složek (s výjimkou pozemních složek AFV (18.2.3.1) se stane použitelnou jako nahrazení v další fázi logistiky. Simuluje se tak část zraněných vojáků, kteří se vrací ke svým jednotkám až po delším čase a vybavení, které musí být opraveno a teprve pak zasláno zpět k jednotkám a muži, přesunující se od jednotky k jednotce.

Nadbytečné pozemní podpůrné jednotky: v každém kole při nahrazovací části je možnost, že se objeví nějaké nadbytečné podpůrné skupiny pozemních složek a budou vráceny do výrobního zásobníku, nebo převedeny na střelecké skupiny pozemních složek. Počítač sleduje aktuální množství podpůrných skupin v jednotkách a porovnává je s počtem potřebných podpůrných skupin. Jestliže je počet podpůrných skupin v jednotce vyšší, než je potřebný počet, pak 33% z nadbytečného počtu bude vráceno do výrobního zásobníku. Poškozené nadbytečné podpůrné skupiny budou vráceny před kontrolou nadbytku připravených podpůrných skupin. Těsně před vrácením nadbytečných podpůrných skupin do zásobníku mohou být některé nadbytečné skupiny převedeny na střelecké skupiny, pokud typ těchto složek klesl pod 50% TOE. V jednotce může být konvertováno až 20 podpůrných skupin. Zbývající zbrojní body, nevydané na konverzi a všechen zbytek přebytečného personálu je poslán zpět do zásobníku. Protože podpůrná skupina čítá 20 mužů, téměř vždy bude nadbytek. Každá konverze na střelecké skupiny může snížit zkušenost pozemní složky, ale nikdy ne pod 40.

Nahrazení letadel: nahrazení letadel podléhá stejným pravidlům, jak je u vedeno výše, avšak není s nimi spojen žádný personál. Posádky jsou nedílnou součástí letadel. Mimo to nejsou poškozená letadla vrácena zpět do zásobníku, ale mohou být opravena na té letecké základně, ke které jsou připojena.

18.2.1. Části nahrazení

Část nahrazení sestává ze čtyř podčástí:

- návrat poškozených pozemních složek
- návrat nabytečných podpůrných skupin
- opravy
- normální nahrazení (4.2)

Aby se jednotky mohly zúčastnit části nahrazení, musí být zásobeny. Nejprve je polovina všech poškozených pozemních složek vrácena do výroby a zásobníku personálu a je připravena k vrácení při nahrazení, nicméně do zásobníku se vrací jen 80% personálu z poškozených složek. Zbývajících 20% se přesune na seznam vyřazených. Všechny ostatní vrácené pozemní složky mají dobrou šanci na návrat zpět ke své původní jednotce. Poté jsou přebytečné podpůrné skupiny vráceny do zásobníku a jejich personál je k dispozici pro sestavení dalších pozemních složek. V průběhu podčástí opravy a normální nahrazení mohou pozemní složky získat nahrazení ze zásobníku, aby se doplnila jejich TOE. V podčásti opravy jednotky získají status refit a mají první příležitost získat nahrazení. To je následováno podčástí normální nahrazení, ve které získají nahrazení všechny ostatní jednotky, které nemají status refit.

Nahrazení, poskytované jednotkám, poněkud sníží zkušenost pozemních složek, které přijímají nahrazení. Zkušenost zničených jednotek, určených k přebudování nebo novému vytvoření bude obvykle nižší než u jednotek s vysokou zkušeností se stabilním proudem nahrazení.

Jednotka, která je nejbližší k zásobovací stanici, nejspíše obdrží nejvíce nahrazení. Protože se část zotavení provádí po části nahrazení, jednotky na útěku nahrazení nedostanou.

18.2.2. Nahrazení pozemních složek a TOE

11th SS Panzergrenadier Division					177
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 79/81 MAX 100
68	15	0	SdKfz-231 Armored Car	4	Morale: 65 xx 6-49
67	135	3	Motorized Rifle Squad	4	
68	37	1	Pioneer Squad	6	MOTORIZED Vehicles/Need: 1991 / 1991
70	27	0	Panzer Grenadier Squad	7	
70	4	0	Panzer Pioneer Squad	3	HHQ: II SS Panzer Corps
70	3	0	Motorcycle Squad	4	
69	58	1	Panzerschreck	5	Set MAX TOE percent: 50-100% 90
68	83	1	7.92		
69	39	0	81m		
72	23	1	75m		
71	11	0	88m		

Jednotky pěchoty, které mají nastavený status refit, mají omezené množství běžného nahrazení. Sovětská pěchota obvykle nedostane pro pozemní složku více nahrazení, než je 60% určených TOE. Po roce 1941 pěchota Osy nedostane normální nahrazení pro pozemní složky, které mají více než 80% TOE. Tím se simuluje historické zacházení s TOE. Aby se jednotka doplnila do původní síly, musí hráč jednotce nastavit status refit. Hráč může ručně nastavit maximální procento TOE, do kterého budou pozemní složky dostávat nahrazení, v rozsahu 50 - 100%. Toto nastavení je přístupné přes link MAX 'xxx', nebo pod sloupec TOEM v Commander report (klávesa c). Defaultní maximální nastavení pro všechny jednotky je 100%. Bez ohledu na aktuální nastavení max TOE pěchoty výše uvedená pravidla pro sovětské německé jednotky platí prioritně pro jednotky bez statutu refit. Ustupující, nebo zamrzlé jednotky nesmějí měnit maximální nastavení své TOE. Ustupující jednotky, které vyžadují automatickou přestavbu, mají nastavenou TOE na 100%.

18.2.3. Dostupnost nahrazení pozemních složek

Aby jednotky dostaly nahrazení pozemních složek, musí být v zásobníku, nebo pro pozemní složky stavěné za zbrojní body, dostatek zbrojních bodů k vybudování zařízení, spojených s pozemní složkou. Pokud jsou poškozené pozemní složky vráceny do zásobníku, ve kterém je již vhodné vybavení pro tyto pozemní složky, nebudou žádné zbrojní body využity a místo toho bude množství vybavení, dodané pozemním složkám, odečteno ze zásobníku. V zásobníku musí být také dostatek personálu, aby jím bylo možné vybavit pozemní složky.

Dostatek potřebné výbavy však automaticky neznamená, že se výbava a personál dostane do té složky, která vyžaduje nahrazení. Jednotka musí projít několika kontrolami, aby se zjistilo, zda obdrží nahrazení a kolik ho bude. Obecně bude pro jednotky Osy obtížnější získat nahrazení během první zimy (22.3). Pak se může stát, že v zásobníku zbývá personál i vybavení, přestože některé pozemní složky jej nedostanou. Kromě toho, pokud jsou některé pozemní složky, vyžadující zbrojní body, postaveny a poslány v průběhu podčásti nahrazení založeného na požadavku jednotky, staví se během výrobní fáze automaticky další vybavení, které není hned použito a nakonec může být vyhozeno, pokud se pozemní složka stane zastaralou a v zásobníku se nahromadí příliš velké množství její výbavy. Systém plánuje skutečné potřeby jednotek před termínem, takže mnohdy skončí nevyužité, místo perfektního výrobního systému just in time.

18.2.3.1. Omezení při nahrazování pozemních složek AFV a ztráty vybavení

Pro pozemní složky AFV vzhledem k jejich unikátní povaze při nahrazení platí několik zvláštních pravidel. Procento poškozených AFV, vrácených do zásobníku, se liší podle počasí takto:

Clear - 40%,
Mud - 20%,
Snow - 30%,
Blizzard - 20%

Kromě toho je určitá možnost, že vybavení pozemních složek AFV (např. tank, ale ne personál), bude spíše zničen, než vrácen do zásobníku. Závisí to na vzdálenosti od zásobovací stanice a umístění sovětské jednotky. Jednotky, které nejsou na hexu se zásobovací stanicí, nebo v jeho těsném sousedství, budou mít větší potíže se získáním pozemních složek AFV při nahrazení.

18.2.4. Nahrazení v leteckých skupinách

Letecké skupiny dostávají nahrazení v části nahrazení. Letecká základna, ke které je letecká skupina připojena, musí být kvůli nahrazení zásobena. Národní rezerva je vždy považována za zásobenou. Počet získaných letadel závisí na množství dostupných letadel určitého typu v zásobníku a potřebách letecké skupiny, která je definována jako rozdíl mezi maximálně povoleným počtem a skutečným množstvím připravených a poškozených letadel v letecké skupině. Nhradní letadla budou přidělena ve fázi nahrazení (8.1.1). Pokud nebude pro leteckou skupinu nastavena volba přijímání nahrazení, skupina žádná letadla nedostane.

18.3. Mód REFIT



Všechny pozemní složky s nastaveným statusem **Refit** dostanou první nahrazení během podčásti opravit. Mód refit umožňuje hráči nastavit dvě skupiny jednotek, ty, které dostanou nahrazení nejdříve a ty, které dostanou nahrazení podle své vzdálenosti od zásobovacích stanic až poté, co první skupina dostane vše, co může dostat.

Za normálních okolností jsou jednotky se statusem **Refit** jediné, které dostanou upgradované vybavení, pokud ovšem není starší vybavení ze zásobníku kompletně vydané. Pak dostanou nové vybavení i další jednotky, které již mají nárok na upgrade.

Všechny nově vytvořené, nebo dříve zničené a nyní přebudované jednotky se objeví na mapě se statusem **Refit**. Jednotky, přicházející jako posily, v módu **Refit** nebudou.

Tlačítkem refit v unit baru lze jednotku nastavit do módu **Refit** ručně. V HQ unit baru jsou také tlačítka, kterými je možné nastavit refit mód všem k HQ přímo připojeným jednotkám, nebo je z něj všechny vyjmout. Tabulka jednotky v Commanders report (klávesa c) obsahuje sloupec refit, ve kterém se může tento mód pro jednotky nastavit. Pro účely nahrazení jsou všechny HQ a podpůrné jednotky považovány za jednotky v módu **Refit**.

18.4. Stažení jednotek Osy

Některé jednotky Osy budou ze hry staženy, jak je specifikováno v okně posil a stažení (5.4.8). 4 - 6 kol před datem, uvedeným v okně posil a stažení se stahovaná jednotka přepne do módu **Withdrawing**. Během uvedených kol jednotka při fázi logistiky zmizí z mapy. Když jednotka Osy zmizí z mapy, všechny její pozemní složky budou automaticky převedeny k jejímu nadřízenému HQ.

18.4.1. Požadavky a omezení při stahování jednotek

Jednotky určené ke stažení nemohou být rozpuštěny, ani sloučeny. Jednotky ve statickém módu, určené ke stažení, budou v kole stažení automaticky aktivovány se stejnou spotřebou administrativních bodů, jako při normální reaktivaci. Tato reaktivace může snížit počet administrativních bodů na 0, ale nikdy ne pod 0. Když je jednotka Osy stažena a nemá nejméně 75% své TOE, je umístěna na nejzáadnější město, kde je pro ni volné místo, a její TOE je nastaveno na 100%. Pak je na 250 kol nastavena jako zamrzlá. Pokud jednotka má 75% TOE, bude odstraněna z mapy. Stahovaná jednotka v kole těsně před stažením je považována za jednotku v refit módu. Podpůrné jednotky, určené ke stažení, se stahují přesně podle stanoveného data, bez ohledu na jejich TOE. Bude-li stahovaná jednotka před datem stažení zcela zničena, bude vrácena na mapu jako téměř prázdná a zůstane tam zamrzlá, dokud nezíská nejméně 75% TOE.

Výjimkou z uvedených pravidel jsou jen malé scénáře, které neobsahují celou oblast mapy. V nich budou jednotky staženy mimo mapu, i když nebudou mít alespoň 75% TOE.

18.5. Rozpuštění jednotek

Všechny letecké i pozemní jednotky mohou být rozpuštěny a trvale odstraněny ze hry. Jedinou výjimkou jsou jednotky, naplánované ke stažení. Rozpuštění se provede pomocí volby DISBAND v detailním okně jednotky. Tím se všechny složky jednotek pošlou zpět do jejich výrobního zásobníku. Všechny podpůrné jednotky, připojené k rozpuštěné jednotce, jsou připojeny k jejímu nadřazenému HQ.

18.5.1. Požadavky a omezení při rozpouštění

Jednotky musejí mít pro rozpouštění dostatek pohybových bodů, aby se mohly dostat k železničnímu hexu, napojenému na zásobovací síť. Nesmí být od nepřátelské jednotky vzdáleny méně, než 3 hexy. Zamrzlé, nebo statické jednotky nelze rozpustit. Jednotka musí mít k rozpouštění nejméně 1 pohybový bod. Opevněné oblasti a zóny tvoří výjimku. Mofou být rozpouštěny, i když nemají pohybové body a jsou méně než 3 hexy od nepřátelské jednotky. Jediná podmínka je, že nesmějí být zamrzlé. Pokud uvedené podmínky nejsou splněny, volba DISBAND se neobjeví. Rozpuštění stojí 1 administrativní bod.

18.5.2. Automatické rozpouštění sovětských HQ sborů

Sovětský HQ mechanizovaný sbor bude vyřazen (rozpuštěn) v srpnu 1941.

Sovětský střelecký a kavaleristický HQ sbor bude vyřazen (rozpuštěn) v listopadu 1941.

19. ZEMĚ A ARMÁDY SPOJENCŮ Osy A SOVĚTŮ

V invazních silách Osy, útočící na Sovětský svaz, převládali Němci. Konfliktu se ale účastnily také spojenecké jednotky z Finska, Slovenska, Itálie, Rumunska a Maďarska. Mimo to Osa používala území Bulharska a Jugoslávie pro dopravu vojáků a materiálu. Když ofenzíva Sovětů a západních spojenců dosáhla hranic států Osy, němečtí spojenci se jeden po druhém vzdali a stáhli se z války, nebo byli poraženi. Kapitulace Rumunska a osvětská okupace Polska vedly k vytvoření rumunské a polské armády, které bojovaly po boku sovětských vojsk.

19.1. Spojenci Osy

Za spojence Osy jsou považovány Itálie, Rumunsko, Maďarsko, Slovensko a Finsko. Síly těchto zemí mají různá omezení.

19.1.1. Hlavní pravidla pro jižní spojence Osy

Rumunské a maďarské jednotky se nesmějí společně přesunovat a nesmějí být umístěny spolu v jednom hexu. Italské, rumunské a slovenské jednotky se nikdy nemohou dobrovolně pohybovat severně od hexové řady X 66 (do řady 66 vstoupit mohou). Tato řada je na mapě označena jako limit pro průchod spojenců Osy (6.1). Mnohé maďarské a italské jednotky začínají scénář jako trvale zamrzlé v opevnění, nebo zamrzlé na značný počet kol. Pokud Sověti obsadí maďarské, nebo rumunské město západně od hexového sloupce 60, nebo jižně od hexové řady 110, všechny spojenecké jednotky Osy na mapě budou rozmrazeny.

19.1.2. Finsko



19.1.2.1. Omezení Finska

Finské jednotky nesmí dobrovolně překročit jižní hexovou řadu 22 a východní hexový sloupec 110. Tato liie je na mapě zvýrazněna a označena jako 'Finnish No Move Line'. Kromě toho pokud Leningrad není pod německou kontrolou (hexy X81, Y16 a X80, Y15), nesmějí finské jednotky napadnout nepřátelské jednotky v jižních hexech od Svir River, ani jednotky v hexech X80,Y14, X81,Y14, X81,Y13 nebo X82,Y13 a v dalších hexech jižně os této linie. Tato linie je na mapě označena jako 'Finnish No Attack Line' (6.1). I když pohyb finských jednotek na jih od této linie není zakázán ani v případě, že jsou cíové hexy pod kontrolou nepřítele, finské jednotky v těchto hexech utrpí penalizaci morálky. Pokud se octnou jižně od bezútočné linie, v každém kole o něco poklesne jejich morálka, až se dostane na úroveň finského prahu morálky. Tento práh má hodnotu 65 a o jednu se zmenší pro každou další hexovou řadu jižně od linie. Další kumulativní snížení morálky finských jednotek o 1 je také za pobyt v každé další hexové řadě východně od řady 100.

Kromě pozemní podpory nemohou být finské letecké mise vedeny v, nebo jižně od řady Y15, dokud Leningrad neobsadí hráč Osy.

19.1.2.2. Německé jednotky ve Finsku

Německé jednotky mohou na většině území Finska volně operovat, nicméně k přesunu do malé části Finska a oblasti na sever od Leningradu musejí splnit určité nezbytné předpoklady. Německé jednotky se nemohou přesunovat do zóny, označené na mapě liniemi German No Move Lines a Finnish No Attack Line, pokud Osa neovládá Svirtsu (X19, Y12), Lodeynoe Pole (X92, Y12), Leningrad a NW, nebo Leningrad a NW Leningrad. Německé jednotky, které začnou kolo v této zóně, se mohou pohybovat normálně, i když Osa nesplnila výše uvedené předpoklady, ale jiné německé jednotky bez splnění těchto předpokladů do zóny vstoupit nemohou.

19.1.3. Stažení Italů



Všechny italské jednotky budou počátkem května 1943 kontrolovány na stažení. Jestliže je některá jednotka vybraná, aby se stáhla, její status se změní na Withdrawing, bude uveden v okně Reinforcement / Withdrawn a jednotka bude stažena o čtyři kola později. Italské jednotky budou kontrolovány na stažení každé kolo, což znamená, že všechny italské jednotky budou v průběhu několika měsíců staženy.

19.1.4. Kapitulace Osy spojeneckým silám

Všechny jednotky spojenců Osy s výjimkou Rumunska (sekce 19.1.4.1) jsou poté, co se jejich země vzdá, okamžitě odstraněny z mapy. To platí pro protiletadlové jednotky, umístěné v městských hexech. Spojenecké země Osy se kontrolují na kapitulaci v každé logistické fázi Německa. Pro spuštění kapitulací podmínky země spojenců Osy musejí být všechna Sověty okupovaná města spojena se sovětskou zásobovací sítí. To znamená, že sovětský vzdušný výsadek a následné obsazení města nebude mít na kapitulaci země žádný vliv do doby, než bude město napojeno na sovětskou zásobovací síť.

19.1.4.1. Kapitulace Rumunska



Rumunsko se automaticky vzdá, jakmile Sověti obsadí Bukurešť. Rumunsko se také může vzdát, pokud po 1.1.1942 Sověti obsadí rumunské město v oblasti hexů $Y > 105$. S výjimkou většiny severovýchodní "kapsy" východního Maďarska tato oblast zahrnuje většinu Rumunska. Pokud je splněna tato podmínka, je kapitulací práh (ST - Surrender Threshold) vypočten $2 + 1$ za každou německou divizi v Bukurešti + 2 další body za každou divizi, která je elitní jednotkou SS. ST nemůže být nikdy větší, než 9. Jakmile je ST stanoven, pokud je $Die(10) > ST$, Rumunsko kapituluje.

Po Rumunské kapitulaci jsou všechny rumunské letecké základny, letecké HQ, Army Group HQ a vrchní velení automaticky rozpuštěny. Ostatní rumunské pozemní jednotky, ať rumunské, či ne, které jsou na jednom hexu ve stohu, budou v případě nízké combat value automaticky rozpuštěny. Rumunské HQ budou automaticky rozpuštěny, pokud sousedí s jednotkou Osy a nejsou ve stohu na jednom hexu s přátelskou bojovou jednotkou. Všechny rumunské bojové jednotky rozpuštěny nebudou (kvůli automatickému rozpuštění, nebo stohu s jednotkami Osy), některé budou převedeny na sovětské rumunské jednotky. Když budou rumunské jednotky převedeny na sovětské rumunské jednotky, převzou sovětskou kontrolu nad všemi způsobilými hexy, jako kdyby se do nich přesunuly. Sovětská kontrola nad těmito hexy nastane kvůli umístění jednotek, vytvořených jako součást sovětských rumunských jednotek (sekce 19.3 dole). Všechna rumunská města, neobsazená jednotkou Osy, se také dostanou pod sovětskou kontrolu. Hexy, přiléhající ke všem rumunským městům, jenž přešla pod sovětskou kontrolu, změni své přilehlé hexy také na kontrolované Sověty, pokud na nich není žádná nerumunská jednotka.

19.1.4.2. Kapitulace Maďarska

Maďarsko se vzdá, jakmile Sověti obsadí Budapešť. Maďarsko se také může vzdát, pokud po 1.1.1942 padne do sovětských rukou Nyiregyhasa (X39, Y93), nebo Arad (X36, Y106). Při splnění těchto podmínek je kapitulací práh (ST) $7 + 1$ za každou německou divizi v Budapešti + 2 další body za každou divizi, která je elitní jednotkou SS. ST nemůže být nikdy větší, než 9.

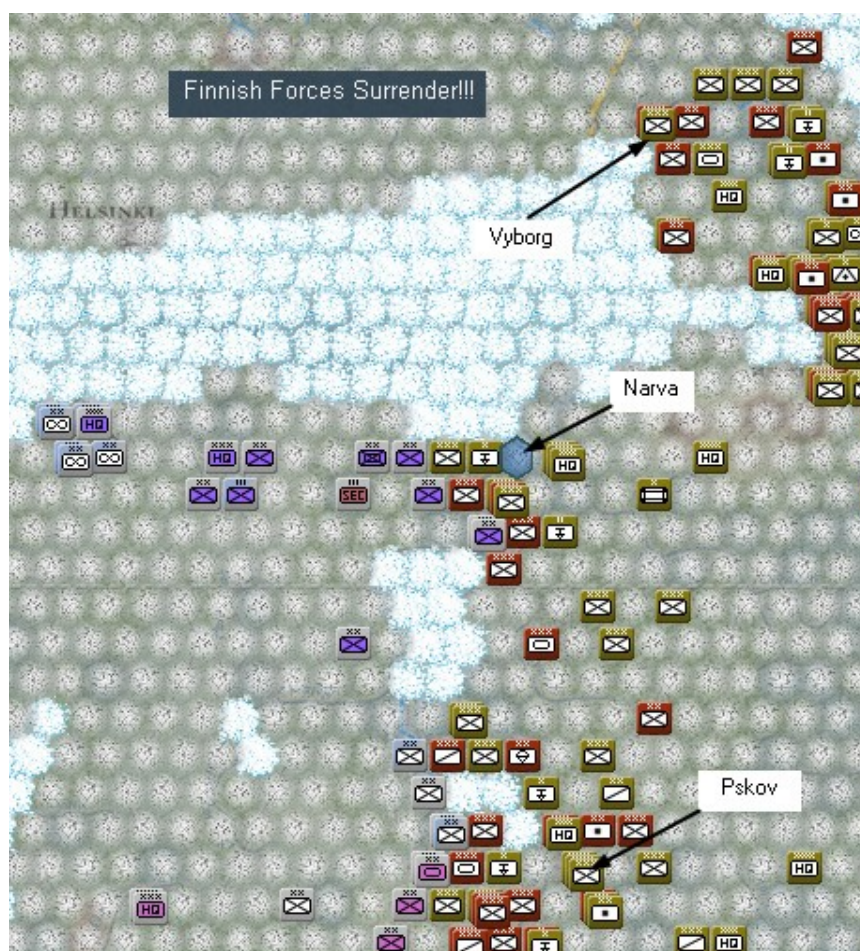
Jakmile je ST stanoven, pokud je $Die(10) > ST$, Maďarsko kapituluje.

19.1.4.3. Kapitulace Slovenska

Slovensko se vzdá, jakmile Sověti obsadí Bratislavu. Slovensko se také může vzdát, pokud po 1.1.1942 padne do sovětských rukou Lvov, nebo jiné slovenské město. Při splnění těchto podmínek je kapitulací práh (ST) $7 + 1$ za každou německou divizi v Bratislavě + 2 další body za každou divizi, která je elitní jednotkou SS. ST nemůže být nikdy větší, než 9.

Jakmile je ST stanoven, pokud je $Die(10) > ST$, Slovensko kapituluje.

19.1.4.4. Kapitulační Finska



Finsko se vzdá, jakmile Sověti obsadí Helsinky. Finsko se také může vzdát, pokud po 1.1.1942 padne do sovětských rukou některé finské město, nebo Vyborg, Narva a Pskov. Při splnění těchto podmínek je kapitulační práh (ST) 7 + 1 za každou německou divizi v Helsinkách + 2 další body za každou divizi, která je elitní jednotkou SS. ST nemůže být nikdy větší, než 9.

Jakmile je ST stanoven, pokud je Die(10)>ST, Finsko kapituluje.

Když se Finsko vzdá, všechny hexy, doposud ovládané OSOU, se stávají neutrálními, německé jednotky jsou odstraněny a vrátí se jako normální posily. Ani Osa, ani Sověti pak nesmějí vstupovat, nebo ovládat žádné finské neutrální hexy a nesmějí přes ně ani létat. Všechny Sověty ovládané hexy zůstanou pod sovětskou kontrolou a sovětské jednotky v těchto hexech zůstanou na mapě.

19.2 Bulharsko a Jugoslávie

Na začátku hry se jednotky Osy mohou pohybovat a posílat zásoby po jugoslávských a bulharských železnicích. Když se u hranic Jugoslávie nebo Bulharska objeví první zásobené sovětské jednotky, země se automaticky vzdá a stane se pro oba hráče "totálně vyloučenou zónou". V této zóně je vyloučen jakýkoliv pohyb a zásobování. Všechny jednotky Osy v této zemi (nebo jednotka některé ze stran, přinucená do této země ustoupit) se z ní po její kapitulaci mohou přesunout ven, ale nesmějí se do ní nikdy vrátit. Ve většině případů budou kapitulace Bulharska a Jugoslávie oddělené děje, ale sovětská jednotka, která vstoupí do hexů, přiléhajících ke hranicím obou těchto zemí (X42, Y120) spustí oba kapitulační procesy současně.

19.3. Armády sovětských spojenců



Kapitulace Rumunska a obsazení dostatečně velkého podílu polského území vytvoří sovětské rumunské a polské armády. Když Rumunsko kapituluje, kromě konverze rumunských jednotek, popsané v sekci 19.1.4.1 nahoře se na mapě v náhodně zvoleném hexu ve středním Rumunsku objeví 1. rumunská armáda. Po sovětském obsazení Varšavy, nebo Lublina se vytvoří HQ sovětská 2. polská armáda s připojenými jednotkami, které s objeví na mapě východně od Brest Litevsku v hexu X56, Y68. 2. polská armáda bude po objevení se zamrzlá na dalších 22 kol. Kromě toho při normálním procesu posíl dorazí 1. sovětská polská armáda.

Protože pro sovětskou stranu není žádná separátní rumunská a polská výroba a personál, všechny sovětské rumunské a sovětské polské

jednotky budou využívat pro nahrazení sovětskou výrobu a zásoby. Jakmile Rumunsko kapituluje, všechno rumunské vybavení a TOE bude automaticky převedeno na sovětské (SU).

20. ZÁSOBOVÁNÍ

Všechny jednotky musí mít pro své efektivní fungování přístup k patřičnému množství zásob. Ve hře jsou tři druhy zásob: všeobecné zásoby, munice a palivo. Všeobecné zásoby, zahrnující munici a palivo, pro všechny strany generuje výrobní systém. Aby jednotky dostaly během zásobovací podčásti logistiky zásoby, musejí být v dosahu zásobovací sítě. Ta se skládá ze zásobovacích zdrojů, spojených nepoškozenými železničními hexy se sklady v městských hexech. K zásobovací síti mohou být připojeny i přístavy, což umožní dopravu zásob přes vodu. Základní vozidla motorového zásobníku se použijí pro překlenutí poslední mezery mezi nepoškozeným železničním hexem, nazývaným zásobovací stanice a považovaným za zásobovací zdroj, a jednotkou, která má zásoby dostat. Zásoby se nejefektivněji distribuují pomocí HQ jednotek, ke kterým jsou bojové jednotky připojeny. Pokud však k HQ není přímá cesta, mohou bojové jednotky dostat své zásoby přímo ze zásobovací stanice.

Množství dodaných zásob závisí na mnoha faktorech. Například vzdálenosti od zásobovací stanice, zda se jednotka v posledním kole pohybovala a nedostatku vozidel v motorovém zásobníku a jednotce. Zásoby se mohou shromažďovat v jednotkách HQ a hráč si může vybrat specifickou jednotku (Corps u Osy a Army u Sovětů) ke hromadění zásob.

Jednotky mohou mít tři stavy zásobování: zásobovaná (in supply), předmostí (beachhead) a izolovaná (isolated). Izolace může nastat kvůli nemožnosti najít zásobovací cestu (přerušení železnice), nebo příliš velké vzdálenosti od zásobovacího zdroje. Izolované jednotky mohou být zásobovány pouze vzduchem. V městských hexech, které jsou izolované, nebo postrádají blízký zásobovací zdroj, bude docházet ke ztrátám na personálu kvůli smrti hladem.

20.1. Zásobovací síť

Skládá se z pěti částí: stálých zásobovacích zdrojů, železniční sítě (včetně měst a přístavů zapojených do sítě), HQ jednotek a jejich shromážděných zásob a motorového zásobníku. Zásoby a palivo, vygenerované výrobním systémem jsou uloženy ve městech na železniční síti, aby byly čerpány továrnami, nebo přímo blízkými jednotkami. Možnosti jednotky dostat nahrazení a oprav poškozených letadel a pozemních složek jsou přímo závislé na jejich umístění ve vztahu k zásobovací síti. Všechny tyto funkce se provádějí automaticky v průběhu fáze logistiky.

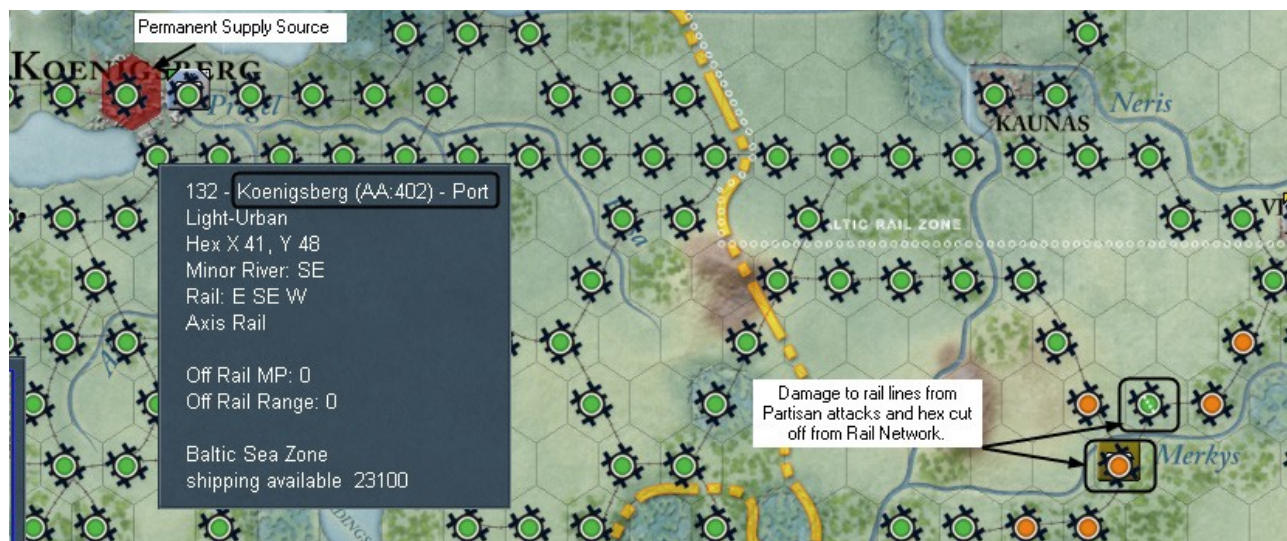
20.1.1. Železniční síť a zásobovací stanice

Železniční síť se skládá z řady sousedících přátelských nepoškozených železničních hexů, připojených ke stálému zásobovacímu zdroji. Poslední přátelský nepoškozený železniční hex v této řadě je považován za zásobovací zdroj a označován jako zásobovací stanice. Požadavek na vzdálenost se počítá až od této zásobovací stanice.

Železniční hexy, se kterými těsně sousedí nepřátelská jednotka, nejsou považovány za připojené k železniční síti. Tyto hexy nelze využít pro strategický železniční pohyb a nejsou považovány za zásobovací stanice. Pokud se zásobovací trasa nenachází v ZOC nepříteli, bude plánování zásobovací cesty k nejbližšímu nepoškozenému železničnímu hexu v sousedství nepříteli stát jen jeden MP, na rozdíl od plné ceny za terén v hexech. Zásobování přes vodu a pomocí železnice je tak z hlediska sousedství s nepřátelskými jednotkami stejné.

Toto pravidlo tedy znamená, že i když železnice nemusí být k dispozici po celé cestě do 10 mílové frontové linie, nepoškozená železniční linie, vedoucí do hexu je lepší, než kdyby nebyla žádná, nebo poškozená linie.

20.1.2. Stálé zásobovací zdroje



Železniční síť a spojení se zásobovací sítí musí být napojeno nepřerušenu trasou na stálé zásobovací zdroje.

Stálé zásobovací zdroje Osy:

Magdeburg
Linz
Konigsberg
Helsinki

Sovětské stálé zásobovací zdroje:

Chelyabinsk
Baku

V samostatných scénářích, které nepoužívají celou mapu, může být pro každou stranu ještě další stálý zásobovací zdroj.

Při použití tlačítka Rail damage information (klávesa r) budou všechny stálé zásobovací hexy s poškozenou zásobovací trasou červené (5.1.2.1).

20.1.3. Zásobování přístavů



Přístavní hex, který hraničí s mořskou zónou, umožňující námořní dopravu a která má alespoň jeden přátelský přístav připojený k zásobovací síti, je považován za připojený k zásobovací síti. Plánování pro zásobovací účely z těchto přístavních hexů k hexům nebo jednotkám lze dělat po přátelských a nepoškozených železničních hexech (i když tyto hexy nejsou považovány za síť) jen pokud neprocházejí nepřátelskou ZOC, bez přičítání hexů z železnice. Každý takový hex zvýší cenu plánování o jeden MP. Pokud je vedle plánovaného hexu nepřátelská jednotka, přičte se k hexu i k MP 1. Tak se simuluje omezení při železniční dopravě a lepší využití komunikací mimo železnici, umožňující zásobování pomocí hlavních vodních cest.

Plánování z přístavu přes Ladožské jezero a jeho cena je popsána v sekci 20.4.1. (z vody do přístavu, z přístavu do vody a cesta přes led). Náklady na pohyb mimo železniční hexy z přístavu jezera Ladoga se vypočítají podle výše uvedených pravidel snížené o železniční hexy.

20.1.4. Motor Pool (zásobník vozidel)

Představuje všeobecná vozidla pro přepravu zásob mimo železniční síť. Při logistické podčásti Zásobovací požadavky jednotek počítá určuje požadované množství vozidel, které by pro splnění požadavků mělo být v zásobníku. Požadavek na počet vozidel pro zásobovací síť je založen na zásobách a apotřebě paliva, vzdálenosti od zásobovacích stanic a aktuálním množství všeobecných vozidel v jednotkách, které zvyšuje požadované množství vozidel v motorovém zásobníku o 1 na každá dvě vozidla u jednotky.

20.1.4.1. Modifikátor nedostatku vozidel

Pokud je skutečné množství vozidel v zásobníku menší, než požadované, modifikátor nedostatku vozidel sníží množství zásob, dodaných jednotkám při zásobovací podčásti logistiky. Tento modifikátor je přímý procentní násobitel, kterým se násobí množství zásob, vypočítané pomocí jiných modifikátorů. Modifikátor se používá pro všechny jednotky jako rovnice $A \times \text{vozidla v zásobníku} / \text{potřebná vozidla}$, kde A je logistická úroveň hráče (v herním nastavení). Pokud jednotka, nebo HQ je méně než 10 MP od zásobovací stanice (případně od svého HQ), pak se k A připočítá $5 \times (10 - \text{MP od zásobovací stanice nebo HQ})$, ale modifikátor nikdy nesmí překročit 100%.

Příklad: ve hře je úroveň logistiky nastavena na 100%. Jednotka, která je od svého HQ vzdálena 3 MP potřebuje 150 palivových bodů, ale kvůli zásobovacímu modifikátoru dostane jen 120. Modifikátor nedostatku vozidel bude aplikován na dodávku 120 palivových bodů. Jestliže je aktuální počet vozidel v zásobníku 80k a požadavek je 200k, pak modifikátor nedostatku vozidel bude $(100 + 5 \times (10 - 3)) \times (80k / 200k)$, neboli 54%. Množství paliva, dodané jednotce, tedy nebude 120, ale jen 64 (54% ze 120). Počet vozidel v motorovém zásobníku je také vpravo nahoře v informačním boxu vrchního panelu, nebo na pravé straně výrobního okna.

S použitím uvedeného příkladu je modifikátor v rozsahu od 40% (80k / 200k) pro jednotky více než 10 MP vzdálené od zásobovací stanice až po 60% pro jednotky ve stejných hexech, jako konec zásobovací železnice. Jednotky HQ by tedy měly být na zásobovacích stanicích, blízko u svých připojených jednotek, aby se co nejvíce snížil modifikátor nedostatku vozidel.

Jediná výjimka platí pro statické jednotky, které nebudou penalizovány za nedostatek vozidel, pokud jejich vzdálenost od HQ je menší než 4 hexy a 10 MP.

20.1.4.2. Přerozdělení pohotovostních vozidel

Pokud je počet vozidel v zásobníku vozidel menší než čtvrtina potřebných vozidel, při podčásti přerozdělení pohotovostních vozidel se před počítačem nastavenými požadavky automaticky převedou všeobecná vozidla z jednotek zpět do zásobníku, aby se dosáhlo v zásobníku počtu vyššího, než jedna čtvrtina požadavku. Když je toto vrácení ukončeno, 10% vozidel v zásobníku bude poškozeno. Pak se v zásobovací části provede normální rozdělení vozidel. Hráč by měl dbát na to, aby počet vozidel v zásobníku neklesl v jeho kole pod čtvrtinu potřebných vozidel. To se může stát v případě, že hráč s nedostatkem vozidel hodně pohybuje s jednotkami HQ a vyčerpá zásoby a palivo. To způsobí, že vozidla se přesunou ze zásobníku k HQ jednotce. Motorizované jednotky, které nemají dostatek vozidel, jsou penalizovány snížením pohybových bodů.

20.1.4.3. Oslabení všeobecných vozidel

Vozidla v motorovém zásobníku trpí oslabením na základě jejich aktivity během zásobovacího segmentu při rozvozu zásob ze zásobovací stanice. Vozidla v jednotkách na mapě utrpí oslabení během zásobovací fáze podle množství MP, vydaných jednotkou při minulé pohybové fázi. Platí to jen pro všeobecná vozidla, pro AFV a bojová vozidla se poruchy vypočítávají s pomocí hodnocení spolehlivosti.

20.1.5. HQ jednotky a zásobování

HQ jednotky slouží ve svém dosahu jako zásobovací zdroje svým připojeným jednotkám. Nadřízená HQ jednotka těchto HQ jednotek nijak zásobování k nim připojených jednotek neovlivňuje, ovlivňuje pouze přímo připojené bojové jednotky.

Příklad: 3.sovětská Army HQ je připojena ke Kalinin Front HQ. 3.Army HQ zásobuje své připojené jednotky, ale Kalinin Front HQ zásobuje jen bojové jednotky přímo napojené na Kalinin Front HQ. Letecké základny a HQ opravárenských železničních jednotek nejsou považovány za zásobovací a mohou dostávat zásoby od HQ jednotek, na které jsou připojeny.

20.1.5.1. Zásobování jednotek HQ a skladování paliva

53rd Army					2431	
Leader: Gennady Korotkov						
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 70/71	MAX 100
49	351	8	Support	1		
53	0	0	Supply Dump	0		
51	83	0	Fuel Dump	1		
					Morale: 50	
					MOTORIZED	
					Vehicles/Need: 351 / 351	

Vozidla v zásobníku vozidel se používají pro převoz zásob ze zásobovací stanice k HQ jednotkám. Pokud jsou v zásobníku k dispozici vozidla navíc, začnou HQ jednotky ukládat palivo ve

skladech, aby minimalizovaly budoucí potřeby ze zásobovací stanice. Každý sklad obsahuje jednu tunu zásob, nebo paliva. HQ jednotky při zásobování svých jednotek budou přednostně využívat své sklady a až potom se pokusí zbytek dodávek získat z nejbližších zásobovacích stanic.

Když se jednotka HQ pohybuje, okamžitě si bere vozidla z motorového zásobníku, aby mohla přesunout své sklady. Množství vozidel závisí na procentu MP, které HQ jednotky využijí. Pokud spotřebují 100% svých MP, znamená to jedno vozidlo na jeden sklad v HQ jednotce. Pokud v zásobníku není dostatek vozidel, budou nadměrné zásoby zničeny.

Během logistiky - po zásobovacím segmentu - se vozidla v zásobníku a jednotkách přizpůsobují požadavkům. Když jsou zásoby rozvezeny, většina "vypůjčených" vozidel se z jednotek HQ vrátí zpět do zásobníku. Nicméně pokud počet vozidel v zásobníku klesne pod třetinu potřebných vozidel (počet vozidel v informačním boxu zežlutne), každá pohybující se jednotka HQ zanechá všechny své zásoby a palivo v nejbližším přátelském městě. Když se jednotka HQ přemísťuje, nebo je přinucena provést posun, ztrácí všechny skladované zásoby a palivo.

20.2. Stav zásobování

Jednotky mohou být ve třech zásobovacích stavech: **In Supply** (zásobované), **Beachhead Supply** (zásobované předmostí) a **Isolated** (izolované). Pokud má jednotka k nejbližší zásobovací stanici volnou cestu menší, než 100 MP, je zásobovaná. Jednotka, která není zásobovaná a je v pobřežním hexu v mořské oblasti, ve které její strana může provádět strategickou námořní dopravu, je zásobované oředmostí. Pokud nemá jednotka běžný přístup k zásobování, je izolovaná. Během akční fáze se mohou jednotkám v závislosti na vývoji situace změnit zásobovací stanice. Kdykoliv se vybojuje bitva, kontrolují se zásobovací stanice. Pokud nějaká akce během kola znovu připojí jednotku s cestou kratší než 100 MP k zásobovací stanici, jednotka již nebude izolovaná. Jednotka se také může stát izolovanou, pokud vykoná pohyb, který ji vzdálí více než 100 MP od zásobovací stanice. Jednotky, provádějící strategickou obojživelnou dopravu, mohou během cesty změnit svůj stav na zásobování předmostí.

Výjimka z těchto akčních úprav nastává, když se jednotka se stavem zásobování předmostí pohybuje od pobřežních hexů, které obsadila. Pak okamžitě nepřechází do stavu izolovaná a jednotka, která byla izolovaná a pohybuje se k pobřežním hexům, kde by mohla získat stav zásobování předmostí, ho hned nezíská. Aktuální stav každé jednotky je zobrazen v jejím detailním okně. Pokud je jednotka ve stavu zásobovaná, bude mít aktuální MP k zásobovací stanici zobrazeny v závorce (In Supply 54 MP). Po použití tlačítka stav zásobení v horním panelu nástrojů budou izolované jednotky na mapě zvýrazněny červeně, jednotky 50 nebo více MP od zásobovací stanice, ale stále zásobované, budou označeny žlutě a jednotky zásobované předmostí oranžově. Stejně bude jednotka označena i v unit baru.



20.2.1. Beachhead Supply (zásobované předmostí)



Jednotky v zásobovaném předmostí dostanou jen omezené množství zásob, stejně jako by byly hodně vzdáleny od zásobovací stanice. Během fáze ložistiky nedostanou nahrazení a nepošlou poškozené jednotky zpět do zásobníku. Pokud budou v boji nuceny ustoupit, ustoupí jako izolovaná jednotka (15.12). Ve všech dalších případech jsou považovány za zásobované.

20.2.2. Isolated (izolované)



Izolované jednotky mohou dostat zásoby pouze letecky. Nedostanou žádné nahrazení a nemohou vrátit poškozené pozemní složky zpět do zásobníku.

20.3. Typ a použití zásob

Zásob jsou tři druhy: Všeobecné zásoby, munice a palivo. Obecně jsou zásoby důležitější pro pěší jednotky a palivo pro motorizované jednotky, ale všechny jednotky potřebují munici, která je vygenerovaná z všeobecných zásob.

20.3.1. Všeobecné zásoby

Všechny jednotky potřebují zásoby pro jídlo a celkovou údržbu. Munice je vytvořena ze zásob podle potřeby (20.3.2). Zásoby mimo jiné obsahují také krmivo pro koně s jaou tedy potřebné k pohybu (14.1.2). Spotřeba zásob jídla a všeobecné údržby se děje během logistické fáze na začátku kola, což může zapříčinit menší množství zásob, než je očekáváno zejména u motorizovaných jednotek. Protože motorizovaná jednotka nepotřebuje dodávky pro koně, spotřebuje mnohem méně zásob, ale při fázi logistiky je spotřebováno vyšší procento zásob. Nemotorizované jednotky vyžadují více zásob na krmení, které jsou vydány během pohybu.

Zásoby se také při fázi logistiky používají ke snížení únavy pozemních složek.

20.3.2. Munice

Všechny jednotky potřebují k boji střelivo. Bojové jednotky s nízkou zásobou střeliva budou vykazovat nízkou bojovou efektivitu, zejména v průběhu útoku. Kromě toho jednotky, které těsně sousedí s nepřátelskými jednotkami, spotřebují během logistiky přibližně 1% ze své munice k odrazení průzkumu, hlídek a bojů slabé úrovně. Munice není vyráběna separátně, ale od začátku je považována za integrální součást zásob. Všeobecné zásoby se na munici převádějí v boji, nebo podpůrné jednotce na základě aktuální poptávky všeobecných zásob a munice.

Příklad: 10 tun zásob, dodaných bojové jednotce, bude převedeno na X tun zásob a Y tun munice, kde $X+Y=10$. Přesné rozložení jednotlivých položek závisí na potřebách jednotek různých typů.

20.3.2.1. Sovětský nedostatek munice

Aby se simuloval nedostatek munice na straně Sovětů v ranných fázích války, musejí sovětské jednotky v letech 1941 a 1942 provádět při doplňování munice vůdcovskou administrativní kontrolu. V roce

1941 musejí udělat dvě kontroly, v roce 1942 jednu. Pokud kontrola selže, 50% munice se při konverzi zásob na munici ztratí. Pokud selžou obě kontroly, ztratí se 75%.

20.3.3. Palivo

Motorizované jednotky k pohybu potřebují palivo. Vozidla v motorovém zásobníku spotřebovávají při logistické fázi palivo z globálního palivového zásobníku.

20.4. Plánování a příjem zásob



Jednotky musejí být schopny naplánovat cestu z určitého počtu hexů a pohybových bodů k HQ jednotce, ke které jsou připojeny, nebo přímo k zásobovací stanici. Oba požadavky, tedy počet hexů i počet MP musí být splněny. Když je zásobování naplánováno k jednotce HQ, musí být tato jednotka schopná naplánovat cestu k zásobovací stanici. Jednotky, které mohou naplánovat cestu ke své HQ jednotce, mohou dostat při zásobovací části logistiky více zásob. Zásobování lze plánovat i přes vodní hexy a zóny nepřátelské kontroly (EZOC), ale vždy se nejprve kontrolují náklady na pohyb. Pokud má jiná jednotka, než HQ, nadměrné zásoby, budou pravděpodobně některé vráceny její HQ jednotce.

20.4.1. Plánování zásobovací trasy

Aby mohl dostat zásoby, pokusí se bojová jednotka naplánovat zásobovací trasu k jednotce HQ, ke které je připojena. Bojová jednotka musí být vzdálena od HQ jednotky do pěti hexů a 20 MP. Pokud má být jednotka HQ schopná zásobovat k ní připojené bojové a podpůrné jednotky, musí být v aktuálním kole vzdlená nejvíce 25 hexů a 100 MP od zásobovací stanice. Pokud bojová jednotka nemůže naplánovat zásobovací trasu ke své jednotce HQ, pokusí se naplánovat cestu k zásobovací stanici, jako by sama byla jednotkou HQ, tedy do vzdálenosti 25 hexů a 100 MP. Letecké základny a železniční opravárenské jednotky, ač jsou HQ, jsou považovány za jednotky zásobované, nikoliv zásobovací.

Mezi zásobovací stanicí a plánovanou trasou je rozdíl. Jednotka, která je vzdálena do 100 MP, ale ne do 25 hexů, je považována za zásobovanou. Přesto dostane zásoby, kvůli překonání požadavku 25 hexů.

20.4.1.1. Cena za naplánování zásobovací trasy

Cena za naplánování zásobovací trasy se pro všechny jednotky vypočítává, jako kdyby ji projely motorizované jednotky s morálkou od 99 (14.1.2). V úvahu se berou všechny náklady, včetně EZOC, počasí, terénu a říčních hexů. Při plánování po železničních hexech k nepoškozenému železničnímu hexu, sousedícímu s nepřátelskou jednotkou, pokud trasa neprochází nepřátelskou ZOC, bude do tohoto

zásobovacího hexu trasa stát jen jeden MP, což představuje omezené použití železnice v sousedství nepřítele. Skrze nepřátelskou ZOC může být trasa plánována v případě, že je tento hex ovládán přátelskou jednotkou, ale toto plánování bude stát více MP.

Zásobovací cesty nelze plánovat přes hexy obsazené nepřítelem, nebo přes nezamrzlé jezero, nebo řeku. Kvůli dodržení pravidla 5 hexů a 20 MP od jednotky k HQ je pět hexů "vzdušnou čarou", zaímco cesta MP může být naplánována přes více než 5 hexů, pokud vydá za méně než 20 MP. Oba požadavky však musí být splněny, jinak musí jednotka plánovat trasu místo do HQ do zásobovací stanice.

20.4.1.2. Plánování zásobování pro vodní hexy

Zásobování přes vodu vyžaduje pro spojení zásobovací trasy v zásobovací síti nejméně jeden přístav. Zásobování přes vodu je normálně zdarma, jako zásobování přes železnici. Výjimkou je zóna jezera Ladoga. V této zóně se plánuje zásobovací trasa od přístavu k přístavu nebo od vodního hexu k vodnímu hexu za pohybové pody v závislosti na stavu ledu.

No ice (úroveň 0) = 1 MP
Loose ice (úroveň 1-2) = 2 MP
Thin ice (úroveň 3-4) = 6 MP
Frozen ice (úroveň 5+) = 4 MP

Při plánování od přístavu k vodnímu hexu, nebo od vodního hexu k přístavu, je cena (24-úroveň přístavu)/4 zaokrouhleno dolů (přístav úrovně 2 by stál 5 MP). Jakmile si cesta přes Ladožské jezero vyžádá tyto náklady, každé další plánování si vyžádá stejné náklady (trasa přes Ladogu do Leningradu a pak do Oranienbaum si vyžádá tyto dodatečné náklady z Leningradu do Oranienbaum).

20.4.1.3. Vizualizace zásobovací trasy



K vizualizaci zásobovacích tras slouží několik pomůcek. Popup okno hexu, kde je zobrazen počet MP (mimo železniční MP) a počet hexů (mimo železniční rozsah) z tohoto hexu k nejbližší zásobovací stanici. Tlačítkem Rail Damage na horním panelu se zobrazí i další informace o dosahu k nejbližší zásobovací stanici. Pokud je počet hexů k nejbližší zásobovací stanici větší než 10 hexů, nebo 25 MP, jsou hexy světle šedé. Pokud je větší než 25 hexů či 100 MP, jsou tmavě šedé. Nepřátelské hexy jsou růžové.

20.4.2. Zásobovací segment

Při zásobovací části hlavní fáze logistiky jsou dvě zásobovací podčásti, při kterých se jednotky pokusí získat zásoby. V první části dostanou zásoby jednotky HQ a od nich postupně všechny k nim připojené bojové jednotky. Pokud jsou u HQ jednotky splněny všechny níže uvedené náležitosti, dostane HQ jednotka dodatečné zásoby a palivo a může získat více, než je její požadavek (každá splněná podmínka zvyšuje přidělené množství).

Jednotka HQ má přes 50% požadovaných vozidel.

Jednotka HQ je do 10 MP od zásobovací stanice.

V motorovém zásobníku je přebytek vozidel.

V druhé zásobovací podčásti se pokusí bojové jednotky, letecké základny a železniční opravárenské jednotky, které nemohly dostat zásoby od své HQ, naplánovat zásobovací trasu přímo do nejbližší zásobovací stanice. Také tyto jednotky mohou získat nadbytečné zásoby, pokud je v motorovém zásobníku přebytek vozidel. Ve scénářích s úrovní obtížnosti normální a vyšší dostanou bojové jednotky výrazně méně paliva a zásob, než by dostal od své HQ při první zásobovací podfázi.

20.4.2.1. Příjem zásob z měst a městských hexů

Jednotky mohou dostat zásoby a palivo přímo z města, nebo městských hexů, pokud jsou přímo na nich, nebo v těsném sousedství. Jiné jednotky než HQ to mohou udělat jen ve druhé podčásti, zatímco HQ jednotky to mohou udělat v obou podčástech.

20.4.3. Příjem zásob

Množství přijatých zásob určuje mnoho faktorů a modifikátorů. Dopad na skutečně dodané množství zásob má množství zásob v zásobovací síti a počet vozidel v motorovém zásobníku. Jednotky ovlivní vůdcovská administrativní kontrola, umístění jednotky a stav pohybu. Celkovou dodávku zásob může ovlivnit zásobovací a palivový procentuální modifikátor. To je poměr mezi celkovou potřebou a množstvím paliva a zásob ve skladu, který se uplatní v případě nedostatku paliva a zásob hráče tak, aby všechny jednotky dostaly nějaké palivo a zásoby, ale proti požadavku v menším množství.

20.4.3.1. Zásobovací modifikátor od vzdálenosti zásobovací stanice a pohybu

Při plánování trasy k zásobovací stanici bude množství doručených zásob modifikovat vzdálenost od zásobovací stanice. Pod 25 MP se dodávají zásoby dle požadavku, přes 25 MP se dodává procento ze zásob rovnající se 25/MP k jednotce. Zásoby také zmenšují vzdálenost v hexech od zásobovací stanice k jednotce. Pod 10 hexů (včetně) se dodávají plné zásoby, přes 10 hexů se dává procento ze zásob rovnající se 10/hexy k jednotce. Snížení kvůli hexům a MP jsou kumulativní. Jednotky které se v předchozím kole pohybovaly, dostanou procento z požadavku rovnající se $100 - (\text{délka v MP k zásobovacímu zdroji} - 5)$. Tento procentní modifikátor nikdy nebude menší než 25% a nikdy nepřesáhne 100%. Používá se v obou podčástech zásobování.

20.4.3.2. Železniční zásobovací modifikátor Osy

Modifikátor, aplikovaný na dodávané zásoby vychází ze dne vzniku a umístění jednotky. Modifikátor je násobený dodávkami a palivem. Modifikátor se rovná $((168 + (5 \times \text{počet měsíců od prosince 1941, ale ne záporné číslo}) / \text{počasí}) - x \text{ koordináta jednotky})) + ((y \text{ koordináta jednotky} - 69) / 2)) / 100$. Tento modifikátor nesmí být větší než 1 a menší než 0,33. Počasí je při clear 1, při mud 2 a při blizzard 3.

20.4.4. Vracení nadbytečných zásob

Pokud má jednotka, která není HQ, 200 nebo více procent zásob, vrátí je do HQ, ke které je připojená. Letecká základna musí být do 15 hexů od HQ a ostatní jednotky musí být do 10 hexů od HQ, aby se mohla vratka uskutečnit. Vracení nadbytečných zásob se neprovede, pokud je jednotka , nebo její HQ, aktuálně izolovaná.

20.5. Účinky zásobování

Čím více jednotek těží ze zásobovacího zdroje, tím méně se na ně dostane. Hlavní účinek nedostatečného zásobení je úbytek pohybových bodů u nemotorizovaných jednotek a paliva u jednotek motorizovaných. Nicméně bez ohledu na jejich zásobovací úroveň dostanou nemotorizované jednotky nejméně 6 MP a motorizované jednotky nejméně 1 MP. Jednotky s nízkou zásobovaností nejsou v boji nijak penalizovány, pokud jim zásoby nedojdou úplně. Množství munice ovlivňuje jak celkovou bojovou efektivitu, zejména při útoku, tak kadenci palby v boji (15.6.1). Malé množství zásob také ovlivní schopnost pozemních složek zotavit se z únavy.

20.5.1. Ztráta personálu smrtí hladem

V každém kole se ve městě vypočítá trasa zásobování a utrpí procentní poškození smrtí hladem rovným zásobovacím MP minus 5. Například zásobovací cesta k Leningradu přes Laožské jezero v létě stojí 13, což způsobí, že v každém kole přijde Leningrad o 8% personálu. Výroba personálu obnoví 3% za kolo, takže ztráta bude činit 5% za kolo. Pokud města nemohou naplánovat zásobovací trasu a jsou izolovaná, každým kolem přijdou o 25% personálu. Když město dosáhne 100% ztráty, může to způsobit permanentní ztrátu továrny na personální body.

Město bude poškozeno smrtí hladem jen tehdy, pokud je v jeho blízkosti do 4 hexů nepřátelská jednotka. Pokud město může maplánovat zásobovací trasu přes 4 a méně přátelských hexů k zásobovací stanici, smrt hladem nebude uplatněna, bez ohledu na ZOC nepřítel, nebo počet MP ke stanici.

20.6. Hromadění zásob jednotkou HQ

The screenshot shows the unit details for the 48th Army, led by Prokofy Romanenko. The unit has 2195 MP, a morale of 70, and is motorized. It has a supply dump and a fuel dump. A dialog box titled "Admin Cost: 23, HQ Buildup Supplies?" is displayed, with "Yes" and "No" buttons. A black arrow points from the "Yes" button to the "HQ BUILDUP" button at the bottom of the unit details panel.

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
48	400	0	Support	0
50	1	0	Supply Dump	0
43	1	0	Fuel Dump	0

TOE 80/80 MAX 100
Morale: 70
MOTORIZED
Vehicles/Need: 415 / 400

ASSIGN / FORM
ATTACHED SUPPORT (4)
220th Guards AT Artillery Regiment
1218th AA Regiment
461st AA Regiment
479th Mortar Regiment

Admin Cost: 23, HQ Buildup Supplies?
Yes No

Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 400 / 0
Transport Cost: 949
In Supply (2 MP)
SUPPLY DETAILS
HQ BUILDUP

Hráč může nahromadit zásoby a palivo v HQ jednotce a plně zásobit připojené jednotky, aby v dalším kole byly co nejpohyblivější. Funkci hromadění mohou využít jen sovětské jednotky a jednotky Osy, které nevykonaly během aktuálního kola pohyb. Jednotky HQ, které mohou hromadit zásoby, budou mít v detailním okně tlačítko BUILDUP. Jeho stisknutím se spustí hromadění zásob HQ jednotkou a jejich distribucí do připojených jednotek.

20.6.1. Cena v administrativních bodech

Hromadění zásob pro každou jednotku stojí nějaké administrativní body. Hromadící jednotky musejí být do 5 hexů od HQ jednotky. Jednotky zaplatí 4 (Corps), 2 (divize) a 1 (brigáda, regiment). Příklad: sovětská Army HQ s 1 Rifle Corps, 2 Rifle Division a tankovou brigádou zaplatí za hromadění zásob 14 (5+4+2+2+1) administrativních bodů. Jednotka, která je více než 5 hexů od HQ nic neplatí. Podpůrná jednotka, připojená na HQ, také nic neplatí.

20.6.2. Hromadění zásob v HQ

Po stisku tlačítka BUILDUP se objeví okno vyžadující potvrzení vydání administrativních bodů. Výběrem YES se okamžitě spustí doplňování zásob HQ jednotky. HQ obdrží zásoby a palivo rovnající se ceně v administrativních bodech x 100. Tyto zásoby a palivo budou také vybírány z měst, připojených k zásobovací síti. HQ jednotka rovněž dostane vozidla z motorového zásobníku v počtu rovnajícímu se ceně v administrativních bodech x 100.

20.6.3. Penalizace při hromadění zásob v HQ

Počet poškozených vozidel se bude rovnat ceně v administrativních bodech x 100. Tato vozidla budou přesunuta z motorového zásobníku do zásobníku poškozených vozidel. Počet zničených vozidel bude odpovídat ceně v administrativních bodech x 10 + počet MP od HQ k zásobovací stanici ((APx10)+MP). Tato zničená vozidla budou z motorového zásobníku trvale odstraněna. Bude spotřebováno množství paliva rovnající se (10+počet MP od HQ k zásobovací stanici) x cena v administrativních bodech. Toto palivo bude odebráno z měst, připojených k zásobovací síti.

20.6.4. Hromadění zásob v připojených jednotkách

Po hromadění zásob v HQ všechny vhodné jednotky, připojené k této HQ, přepočítají své zásoby. Tyto jednotky pak budou odebírat zásoby ze své HQ, aby naplnily 100% svých požadavků, včetně vozidel. Ta budou odebírána z motorového zásobníku. Při tomto procesu jednotka v aktuálním kole spotřebuje všechny své pohybové body.

21. VÝROBA

Výroba se odehrává v příslušné fázi logistiky každé strany. V prvním kole scénáře není žádná výroba. Ve scénáři, kde zahajuje sovětský hráč, nemá hráč za Osu první kolo a začíná až druhým, takže již výrobu uvidí. Výroba ve scénářích mimo kampaň, které nevyužívají celou mapu, je pro obě strany o nějaké procento snížena, aby odpovídala výrobě pro jednotky mimo mapu, nezahrnuté do scénáře. Toto snížení se bude vztahovat také na sovětské půjčky a pronájem a body železniční kapacity. Informace o výrobním systému lze najít ve výrobním okně a v záznamu událostí logistiky.

21.1. Výrobní systém

Výroba se provádí v různých továrnách, umístěných do měst a městských hexů. To se netýká půjčky a pronájmu, ty jsou automaticky přidávány do výrobního zásobníku. Některé továrny, včetně půjček a pronájmu, se nacházejí mimo mapu. Každá továrna vyprodukuje za jedno kolo určité množství položky, pokud je město či městský hex připojen k zásobovací síti a v místě továrny jsou uloženy patřičné složky, potřebné k výrobě. K provozu výrobního systému jsou vyžadovány tři položky: zdroje, nafta a personál. Tyto položky jsou spotřebovávány továrnami těžkého průmyslu k výrobě zásob a syntetického paliva. Zásoby jsou potřebné k výrobě zbraní, letadel, AFV a bojových vozidel pro pozemní složky. Nafta slouží k výrobě paliva v rafinériích. Výrobní personál poskytuje personál, odpovídající výbavě při fázi nahrazení, který se používá k nahrazení při budování pozemních složek.

Továrny mají dva druhy hodnocení. Některé továrny mají pro každý rok statický násobitel (těžký průmysl, palivo, syntetické palivo, vozidla a výzbroj), který se používá pro výpočet množství výroby pro každou továrnu. Poměr základních složek vyžaduje výrobu stejného výrobku. Například pokud je vyžadováno 1000 zdrojů k výrobě 1000 zásob, bude bez ohledu na násobitel požadován poměr složek 1:1. Všechny ostatní typy továren mají neměnnou a pevně danou výkonnost. Nicméně pro továrny na letadla, AFV a bojová vozidla bude počet továrních bodů v každém městě nebo městském hexu v průběhu času zvyšován podle poměru jeho expanze až do výrobního limitu.

21.1.1. Výroba zdrojů

Zdroje představují suroviny pro továrny těžkého průmyslu k výrobě zásob a syntetického paliva. Každý tovární zdrojový bod vyrobí 1000 tun zdrojů za kolo.

21.1.2. Umístění a výroba (zásob) v těžkém průmyslu

Továrny v těžkém (HI - heavy industry) průmyslu odebírají zdroje a vyrábějí zásoby, které představují nejen všechen materiál k výrobě vybavení v továrnách nebo pomocí zbrojních bodů, ale také všeobecné zásoby a munici pro jednotky. Po výrobní fázi jsou napřed přiděleny zásoby, aby se splnilo nejméně 90% požadavků výrobního systému a zbytek je vyčleněn pro hlavní dodávky během logistické fáze. Každý tovární bod HI bude vyrábět pomyslných 1000 tun zásob za kolo za cenu 1000 tun zdrojů. Výroba v HI je procentně modifikována takto:

Procentní modifikátor těžkého průmyslu

Rok/Stát	1941	1942	1943	1944	1945
Německo/Česko/Polsko	100	130	220	270	220
Spojenci Osy	100	100	100	100	100
Sověti	100	130	155	170	180

Například v roce 1941 za tovární bod bude pro Sověty vyrobeno z 1000 tun zdrojů 1000 tun zásob za kolo. V roce 1943 bude potřeba 1550 tun zdrojů k výrobě 1550 tun za tovární bod za kolo.

21.1.3. Výroba zbraní

Zbrojní továrny ze zásob vyrábějí zbrojní body, které jsou uloženy do virtuálního zásobníku. Zbrojní body se využijí na výrobu výbavy pro pozemní složky v pevně daném počtu zbrojních bodů za výbavu pro každou pozemní složku.

Například výrobní cena výbavy pro pozemní složky za 88 mm protiletadlové dělostřelecké baterie je 55 zbrojních bodů, což zahrnuje jedno 88 mm dělo a osm 7,92 pušek Kar pro pozemní složku s osmi muži., kteří dostanou tuto výbavu během podčásti nahrazení, aby doplnili pozemní složku.

Zbrojní body se nepoužívají k výrobě letadel, AFV, nebo bojových vozidel, stavěných v jednotlivých továrnách. Pozemní složky, které používají vybavení, vyrobené za zbrojní body, mají ve sloupci CAPACITY písmeno 'A' a zbrojní továrny a výrobní informace jsou uvedeny v sekci SPECIAL. Kromě vybavení pro pozemní složky se zbrojní body využívají také k výrobě střeliva. Za každou tunu zásob pro výrobu střeliva je zaplacen jeden zbrojní bod. Každý Armament factory point vyrobí pomyslných 500 zbrojních bodů za cenu 100 tun zásob. Výroba zbrojních bodů je upravena těmito procenty:

Procentní modifikátor výroby zbrojních bodů

Rok/stát	1941	1942	1943	1944	1945
Německo/Česko/Polsko	100	130	220	380	280
Spojenci Osy	100	100	100	100	100
Sověti	100	200	200	200	200

Například v roce 1941 bude potřeba pro Sověty 1000 tun zásob k výrobě maximálně 500 tun zbrojních bodů za tovární bod. V roce 1943 bude potřeba 200 tun zásob k výrobě maximálně 1000 tun zbrojních bodů za tovární bod.

21.1.4. Výroba syntetického paliva

Továrny na syntetické palivo vyrábějí palivo ze zdrojů. Palivo je pak přidáno do celkového zásobníku paliva. Sověti nemají žádné továrny na syntetické palivo. Každý tovární bod bude vyrábět pomyslné množství 500 tun paliva za cenu 500 tun zdrojů na kolo. Výroba paliva je upravena těmito procenty:

Procentní modifikátor výroby syntetického paliva

Rok/stát	1941	1942	1943	1944(1)	1945(2)
Německo/Česko/Polsko	100	115	135	135	100
Spojenci Osy	100	100	100	100	100

Německá výroba syntetického paliva je od června do prosince 1944 poloviční.

Německá výroba syntetického paliva je v roce 1945 čtvrtinová.

21.1.5. Výroba naftý paliva

Naftové továrny (naftová pole) vyrábějí naftu, která je buď uložena, nebo použita továrnami na palivo (rafinerie), které se pak ukládá ve městech a městských hexech v zásobovací síti. Normální výroba je 500 tun nafty za tovární bod na kolo, nicméně rumunské a německé rafinerie budou vyrábět jen 60% kapacity. V srpnu 1943 bude rumunská výroba dále snížena až na 30% kapacity.

Každý tovární palivový bod vyrobí 500 tun paliva za cenu 500 tun nafty na kolo. Počínaje srpnem 1943 budou mít rumunské továrny pouze poloviční výrobu.

Výroba nafty/paliva za tovární bod na kolo (v tunách)

Rok/ stát	1941	1942 led-čnc	1943 říj-pros	1943	1944	1945
Osa	300/500	300/500	300/500	300/500	300/500	300/500
Rumunsko	300/500	300/500	300/500	150/250	150/250	150/250
Sověti	500/500	500/500	500/500	500/500	500/500	500/500

21.1.6. Výroba a opravy vozidel

Továrny na vozidla ze zásob vyrábějí vozidla, která se pak skladují ve vozidlovém zásobníku. Odtud se distribuují buď k jednotkám, nebo do motorového zásobníku. Sovětský hráč získá další vozidla buď rekvírováním soukromých vozidel, nebo pomocí půjčky a pronájmu. Každý tovární bod vyrobí 10 vozidel za 50 tun zásob na kolo. Výrobu vozidel upravují tato procenta:

Procentní modifikátor výroby vozidel

Rok/stát	1941	1942	1943	1944	1945
Německo/Česko/Polsko	100	120	140	80	60
Spojenci Osy	100	100	100	100	100
Sověti	100	55	55	55	55

Jednotlivá poškozená vozidla se vrací zpět do virtuálního zásobníku k opravě. Po opravě se vrací zpět do zásobníku vozidel. Oprava probíhá při logistické fázi. Poměr sovětských oprav je 20% za kolo. Kvůli nedostatku standardního vybavení je poměr oprav Osy 10% za kolo.

21.1.7. Výroba letadel, AFV a bojových vozidel

SU-76M

	CAPACITY	DAMAGE
Kirov	42	0
Gorky	42	0
Sverdlovsk	42	0



SU-76M

Type: Lt Tank Destroyer
Nation: Soviet Union

Men: 4
Speed: 28
Size: 3

Load Cost: 51
Fuel Use: 4
Ammo Use: 838
Reliability: 15
Expansion Rate: 4

Front Armor: 38
Side Armor: 12
Top Armor: 0

First Year: 1943
First Month: 5
Last Year: 1945
Last Month: 12
Build Cost: 115
Build Limit: 42

UPGRADE PATHS

	#FACTORIES
From: #SU-76	0 (0)
SU-76M	126 (0)

DEVICE

1 x 76.2mm ZiS-5 Gun

FACE	ROF	ACC	AMMO
Fwd	-1	150	60

Letadla, AFV a bojová vozidla se vyrábějí v jednotlivých továrnách ze zásob. Za jeden tovární bod je vyrobena jedna položka. Například při dostatečném přísunu zásob se v továrně na JU88A v Rostocku s kapacitou 10 továrních bodů vyrobí každé kolo deset JU88A. Každé letadlo je vyrobeno jako samostatná jednotka, včetně výbavy, výzbroje a posádky. AFV a bojová vozidla obsahují vybavení, ale nestávají se dokončenými pozemními složkami, dokud nejsou při podčásti nahrazení obsazeny odpovídajícím množstvím personálu. Každá položka má stavební cenu, určující množství zásob, použitých k její výrobě. Cena za stavbu letadla je jeho cena dělená 20. Cena za stavbu AFV, nebo bojového vozidla, je jeho stavební cena dělená 10.

Příklad: FW 190A stojí 484, takže k výrobě jednoho letadla je zapotřebí 24,2 tuny zásob. Letadlo obsahuje 20mm kanón, jednu 250 kg bombu, 300 l přídavnou nádrž a posádku. Pozemní složka AFV Tiger stojí 673, takže k její výrobě je potřeba 67,3 tuny zásob. Tiger obsahuje 88 mm dělo a dva 7,92 mm kulomety. Jakmile je nějaké letadlo vyrobeno, je umístěno do odděleného zásobníku až do doby, než je použito jako nahrazení.

Při dostatečného počtu sovětských a ukořistěných letadel se může vytvořit nová letecká skupina. AFV a bojová vozidla se ukládají do specifického zásobníku, dokud systém nerozhodne, že jsou splněny personální podmínky pro výrobu pozemních složek.

21.1.8. Rozšíření továren na letadla, AFV, bojová vozidla a limity výroby

Továrny na letadla, AFV a bojová vozidla mohou během doby zvýšit svou kapacitu přidáním dalších továrních bodů. Každá továrna má v seznamu městské výroby zaznamenán poměr rozšíření, který určuje, kolik továrních bodů bude přidáno. Poměr rozšíření 1 nebo větší zvýší během fáze logistiky v každém kole kapacitu každé továrny o toto číslo. Pokud je poměr rozšíření 0, znamená to, že rozšíření bude pomalejší, než jeden bod za kolo. Přesný počet kol, za který se zvýší kapacita, je proměnná, závislá na množství personálu, železničních a přístavních bodů města. Továrny se mohou rozšiřovat jen pokud jsou zcela nepoškozené.

21.1.8.1. Výrobní limity

Všechny typy letadel, AFV a bojových vozidel mají výrobní limit, který nastavuje strop při rozšiřování továren jako pevně dané množství za kolo.

Příklad: v červnu 1941 vyrábějí tři nepoškozené továrny T-34 M1841, který má stavební limit 75 a poměr rozšíření 1. Aktuální kapacity továren jsou 51, 6 a 6. První továrna dosáhne jeho limitu za 24 kol. Ostatní dvě továrny budou k dosažení limitu potřebovat 69 kol. akmile všechny tři továrny dosáhnou limitu 75, maximální počet T-34 M1841, který může být vyroben za jedno kolo, bude 225.

21.1.9. Vylepšení továren

Každý typ letadel nebo výbavy pozemních složek má počáteční výrobní datum (první rok/měsíc) a může mít i datum konce výroby (poslední rok/měsíc). Továrny s datem konce výroby se po dosažení tooto data ruší. Výroba nových typů letadel nebo výbavy pozemních složek může probíhat dvěma způsoby:

Po dosažení data počátku výroby se objeví nové továrny s novým typem. Například sovětský SU-122 zahájí výrobu v prosinci 1842 v nově postavené továrně ve Sverdlovsku. V dalších továrnách se bude nový typ vyrábět díky jejich vylepšení. Během doby je možné mnohonásobně vylepšit továrny novou výrobou a ukončením staré. Továrna na SU-122 ve Sverdlovsku s výrobním limitem 20 a rozšiřovacím poměrem 1, bude vylepšena na výrobu SU-85 se stavebním limitem 39 a poměrem rozšíření 3 v prosinci 1943. Tato továrna bude ještě jednou vylepšena v prosinci 1944 na výrobu SU-100 s limitem 64 a poměrem rozšíření 5. V seznamu výrobních zásobníků ve výrobním okně se seznam vyráběných položek zobrazí s atributy jejich statutu takto:

Již se nevyrábí ('#')

Právě vyráběný (bez symbolu)

Ještě se nevyrábí (**)

Jedině továrny, které jsou fyzicky přítomné ve městech a městských hexech, aktuálně vyrábějí. Výběrem letadla nebo pozemní složky ve výrobním okně se otevře městské okno s informací o všech plánovaných rozšířeních továrny.

21.1.9.1. Downgrade výbavy

Pozemní složky, nebo letecké skupiny mohou svou výbavu downgradovat na specifický typ vybavení, pokud výrobní systém zjistí, že je pro ně nedostatek vybavení novějšího typu a v zásobníku je přebytek vybavení staršího typu. Například německá stíhací skupina upgradovala z Bf 109F-2 na Bf 109F-4, ale pak utrpěla těžké ztráty. V případě, že v zásobníku nebude dostatek Bf 109F-4 a bude dostatečné množství Bf 109F-2, dostane jednotka tyto Bf 109F-2. Za podobných okolností by mohl proběhnout downgrade u pozemní složky, vybavené 75 mm protileteckým kanónem na protiletecký kanón 47 mm.

21.1.10. Vytváření personálu a migrace

Obyvatelstvo se vytváří ve městech a městských hexech. Jeden populační bod reprezentuje 50 000 lidí. Personál, vytvářený továrnami ve městě, se vytváří v různém počtu podle národnosti a roku. Továrny na personál mohou být poškozeny, zničeny, nebo se mohou přestěhovat do jiných měst.

21.1.10.1. Vytváření personálu

Každý stát má svůj zásobník personálu. Do německého zásobníku se přidává malé procento českého a polského personálu. Počet osob, přidávaných do každého státního zásobníku je stanoven v každém kole podle počtu dostupných personálních továrních bodů x výrobní násobitel personálu. V zásobníku je udržován stav personálu, odpovídající počtu vybavení, potřebného pro budování pozemních složek. Výrobní násobitele personálu jsou:

Rok/stát	1941	1942	1943	1944	1945
Německo	9	8	8	7	6
Spojenci Osy	9	8	8	7	6
Sovětský svaz	55	50	40	35	20

V každém kole je určité procento personálu označeno jako vyřazené a je vráceno do zásobníku personálu. Procento personálu Osy, které se vrací do zemí spojenců Osy, je stanoveno takto:

Rumunsko	- 10%
Maďarsko	- 9%
Finsko	- 4%
Itálie	- 1,5%
Slovensko	- 0,75%

Zbytek vyřazeného personálu se vrátí Německu.

21.1.10.2. Evakuace a migrace personálu

Personální výrobní body v německých a sovětských městech mohou být v případě obsazení města nepřítelem evakuovány (přestěhovány). Pro tento účel představuje každý personální bod 50 000 lidí. V každém kole může migrovat z jednoho města do druhého až 5 personálních bodů. Čím více personálních bodů, tím větší možnost migrace. Při migraci se personální body pokusí přejít do jiného města (včetně měst mimo mapu), vzdáleného nejméně 14 hexů od nepřátelské jednotky. Evakuace (migrace) nebudou prováděny v červnu 1941, nebo v sovětském městě po roce 1942. Město či městský hex, opětovně obsazené nepřítelem, nemůže evakuaci provést. Migrovat může jen německý a sovětský personál, ale všichni personál může být poškozen, nebo zničen.

21.1.10.3. Poškození a zničení továrny na personál

Výrobní personální body mohou být při prvním obsazení města zničeny. Kromě toho může být v každém kole, kdy nepřítel ovládá město, zničen jeden personální bod. V hexech s větším množstvím personálu je větší možnost zničení továrny na personál (jeden personální bod je zničen, pokud $\text{Rnd}(600) < \text{personál ve městě}$). Továrny a personál mohou být také poškozeny nebo ztratit personální body kvůli nedostatku zásob (20.5.1).

21.1.10.4. Lokální nábor personálu v izolovaných oblastech

Vytváření personálu v izolovaných městech bude sice dál pokračovat s nižší intenzitou, ale personál nebude přidáván do globálního zásobníku. Pod označením místní odvod bude polovina produkce uložena v separátním zásobníku. Tento zásobník se udržuje i v případě, že je město obsazeno. Pokud stát své město znovu získá, uložený personál bude převeden do globálního zásobníku. Tím se simuluje nábor personálu z právě osvobozené oblasti.

21.1.11. Kapacita přístavu a železnice

Leningrad		
Nation: Soviet Union	Supply:	136000
Player: Soviet	Fuel:	6000
Population: 40	Oil:	5000
	Resource:	15000
NUM	DAM	FACTORY TYPE
1	0	Armaments Production
1	0	Vehicle
26	0	Port
25	0	Railyard
10	0	Manpower
1	0	Heavy Industry

Přístavy a železnice jsou z hlediska obsazení nepřítelem považovány za továrny, ale ve výrobním systému hrají jen podružnou roli. Přítomnost přístavu, nebo železnice ve stejném hexu s továrnou, která má nulový poměr rozšíření, zvyšuje šanci na rozšíření továrny. Hexy s přístavy se pokusí nahromadit do skladu v každém kole dalších 1000 tun zásob a paliva.

Každý železniční tovární bod vyprodukuje pomyslné množství strategické železniční kapacity za každé kolo 100 - procentní poškození. Toto množství může být upraveno modifikátorem úrovně transportních potíží v herním nastavení a nemapovým výrobním modifikátorem ve scénářích mimo kampaň. Kromě toho se sovětská transportní kapacita násobí 5, s výjimkou června 1941, kdy se násobí jen 2,5. (Viz sekce 14.2.3 - výroba přepravních bodů továrnami v přístavu.) Kapacitu pro sovětského hráče mohou produkovat jen sovětské přístavy a železnice. Kapacitu pro Osu mohou poskytovat jen přístavy a

železnice Osy a jejich spojenců.

21.2. Obsazení, poškození, opravy a evakuace továren

Továrny v obsazeném městě mohou být poškozeny, nebo zničeny. S výjimkou personálu, přístavů, železnic, zdrojů a rafinérií jsou všechny ostatní továrny v obsazených městech zničeny a trvale odstraněny ze hry. Až na továrny na personál utrpí všechny továrny ve městě určité množství poškození (přidá se jim $25 + \text{random}(75)\%$ - nikdy nepřesáhne 100%). Obsazené továrny zahájí výrobu, jakmile bude opraveno jejich poškození tak, aby bylo menší než 50%, přičemž hex musí být spojen s použitelnou zásobovací sítí. Obsazené továrny budou vyrábět v poměru ke své skutečné národnosti takže obsazené sovětské továrny nebudou omezeny 60% (21.1.5). Obsazené přístavy a železnice neposkytnou okupantovi žádnou strategickou dopravní kapacitu.

Všechny továrny mohou být poškozeny městskou bombardovací misí. Jedna továrna může být napadena jednotlivou městskou bombardovací misí. Sovětské továrny, které byly evakuovány (21.2.1) utrpí přinejmenším 50% poškození s dodatečným poškozením, pokud se jedná o typ, který automaticky ničí všechny neevakuované tovární body.

Pokud továrna utrpí více než 50% poškození, zastaví výrobu. Továrny se samy v průběhu logistiky opravují v poměru určeném typem továrny takto:

Typ továrny	Poměr opravy za kolo
Oil Resource	1%
Heavy Industry, Synthetic Fuel, Fuel	2%
Armament, Vehicle, Manpower, Aircraft and AFV/Combat Vehicle, Port, Railyard	3%

Továrny v izolovaných hexech nelze opravit.

21.2.1. Evakuace sovětských továren

Některé sovětské továrny mohou být za určitou cenu železniční kapacity pomocí strategického železničního pohybu evakuovány (14.2, 5.3.2) takto:

Typ továrny	cena v železniční kapacitě za tovární bod
těžký průmysl (HI)	5000
zbraně	3000
všeobecná vozidla	3000
letadla / AFV / bojová vozidla	výrobní cena x2 (sekce 21.1.7)

Cena v železniční kapacitě za tovární bod je při nastaveném železničním módu (F2) zobrazena v závorce vedle jména továrny v městském okně.

21.2.1.1. Stav a poškození evakuovaných továrních bodů

Nepřesunuté tovární body z obsazeného města pro letadla, AFV a bojová vozidla jsou pro toto město zničeny. Nepřesunuté body pro těžký průmysl, všeobecná vozidla a zbrojní továrny zůstávají bezpoškozené ve svém původním umístění a mohou být evakuovány později. Evakuované továrny určitého typu z jednoho města neovlivní výrobu v jiném městě.

Příklad: Charkov má 51 bodů pro T-34 M 1941. Pokud hráč přesune 10 těchto bodů do Chkalova, zaplatí 7140 železniční kapacity a zbylých 41 bodů bude zničeno. Pokud se bude jednat o 51 zbrojních bodů, za přesun hráč zaplatí 3000 železniční kapacity, ale zbývajících 41 zbrojních bodů zůstane nepoškozených. Všechny evakuované tovární body budou těžce poškozeny a budou před dalším použitím vyžadovat opravu.

21.3. Ukořistěné vybavení

AFV, bojová vozidla, všeobecná vozidla a zbraně mohou být během boje ukořistěna (15.3). Ukořistěná všeobecná vozidla jsou okamžitě přesunuta do zásobníku kořistních vozidel. Ostatní ukořistěná technika je umístěna do svého zásobníku v sekci výrobního okna "captured". Když výrobní systém zjistí, že je tam dostatek ukořistěné techniky, pomocí odpovídajícího množství personálu vybuduje pozemní složky, které pak zašle jako nahrazení jednotkám, v jejichž TOE je stejný druh vybavení.

Příklad: ukořistěný T-34 AFV může být použit v jednotce, která má TOE pro typ pozemních složek střední tank. Ovšem německý samohybný kanón Elefant nemohou použít sovětské jednotky jako těžký samohybný kanón, protože je to typ vybavení, které se v žádné sovětské TOE nenachází.

21.4. Výroba pro ostatní fronty

Vzhledem k boji na více frontách není všechna německá a italská výroba rozmístěna na mapě východní fronty. Proto bude určité množství německé a italské výroby nedostupné. Týká se to těžkého průmyslu (zásob), paliva, syntetického paliva, personálu, zbraní, jednotlivých letadel, AFV a bojových vozidel. Zdrojů a nafty se to netýká. Německá výroba zahrnuje i český a polský podíl. Ve výrobním okně se zobrazuje procento výroby, které je k dispozici pro východní frontu. Ve výrobním okně i v jednotlivém městském okně bude uvedena celková kapacita výroby, ale ve sloupci "built" a v součtech na pravé straně bude uvedena jen výroba, která je skutečně k dispozici pro východní frontu. Procenta výroby za jedno kolo, odváděná do výrobního zásobníku, jsou:

Stát	1941	1942	1943	1944	1945
Německo(*)/Česko/Polsko	85%	80%	70%	60%	50%
Itálie	10%	20%	30%	N/A	N/A

(*) Pro německá letadla platí další modifikátor, který jejich produkci pro východní frontu snižuje o 50%.

21.4.1. Německé zbrojní body pro spojence Osy

Pokud má na začátku výrobní podčásti logistické fáze Německo více než 100 000 zbrojních bodů, všichni spojenci s počtem výrobních bodů menším než 10 000 dostanou z německého zbrojního zásobníku 10 000 zbrojních bodů.

21.5. Půjčka a pronájem (Lend Lease)

Matilda II

	CAPACITY	DAMAGE	
Lend-Lease North	5	0	off-map
Lend-Lease South	5	0	off-map



Matilda II



Type: Medium Tank
Nation: Soviet Union

Men: 4	Front Armor: 80
Speed: 15	Side Armor: 74
Size: 3	Top Armor: 19

Load Cost: 121	First Year: 1941 First Month: 10 Last Year: 1943 Last Month: 7 Build Cost: 0 Build Limit: 5
Fuel Use: 56	
Ammo Use: 275	
Reliability: 35	
Expansion Rate: 1	

Kromě dodávek, které západní spojenci posílali Sovětskému svazu přes Murmansk, byly zasílány dodávky také přes Írán a přes Pacifik do Vladivostoku. Půjčka a pronájem jsou ve hře reprezentovány pevným množstvím letadel, AFV a bojových vozidel, všeobecných vozidel a zásob, generovanými výrobním systémem. U nekampaňových scénářů, které nevyužívají celou oblast mapy, je půjčka a pronájem snížena stejným procentním modifikátorem, jako všechna další výroba.

21.5.1. Půjčka a pronájem letadel, AFV a bojových vozidel

Letadla, AFV a bojová vozidla na půjčku a pronájem jsou vyráběna továrnami mimo mapu, které nespotřebovávají žádné zásoby, protože stavební ceny položek jsou nulové. Rozmístění továren mimo mapu je Půjčka a pronájem Sever, Půjčka a pronájem Jih a Půjčka a pronájem Pacifik. Typ, počet, rozšiřovací poměr, stavební limity a data počátku a konce výroby simulují historický tok amerických a britských letadel do sovětského svazu.

21.5.2. Půjčka a pronájem všeobecných vozidel

Počínaje srpnem 1941 dostane sovětský hráč v každém kole pevné množství zásob a všeobecných vozidel, která se liší podle roku takto:

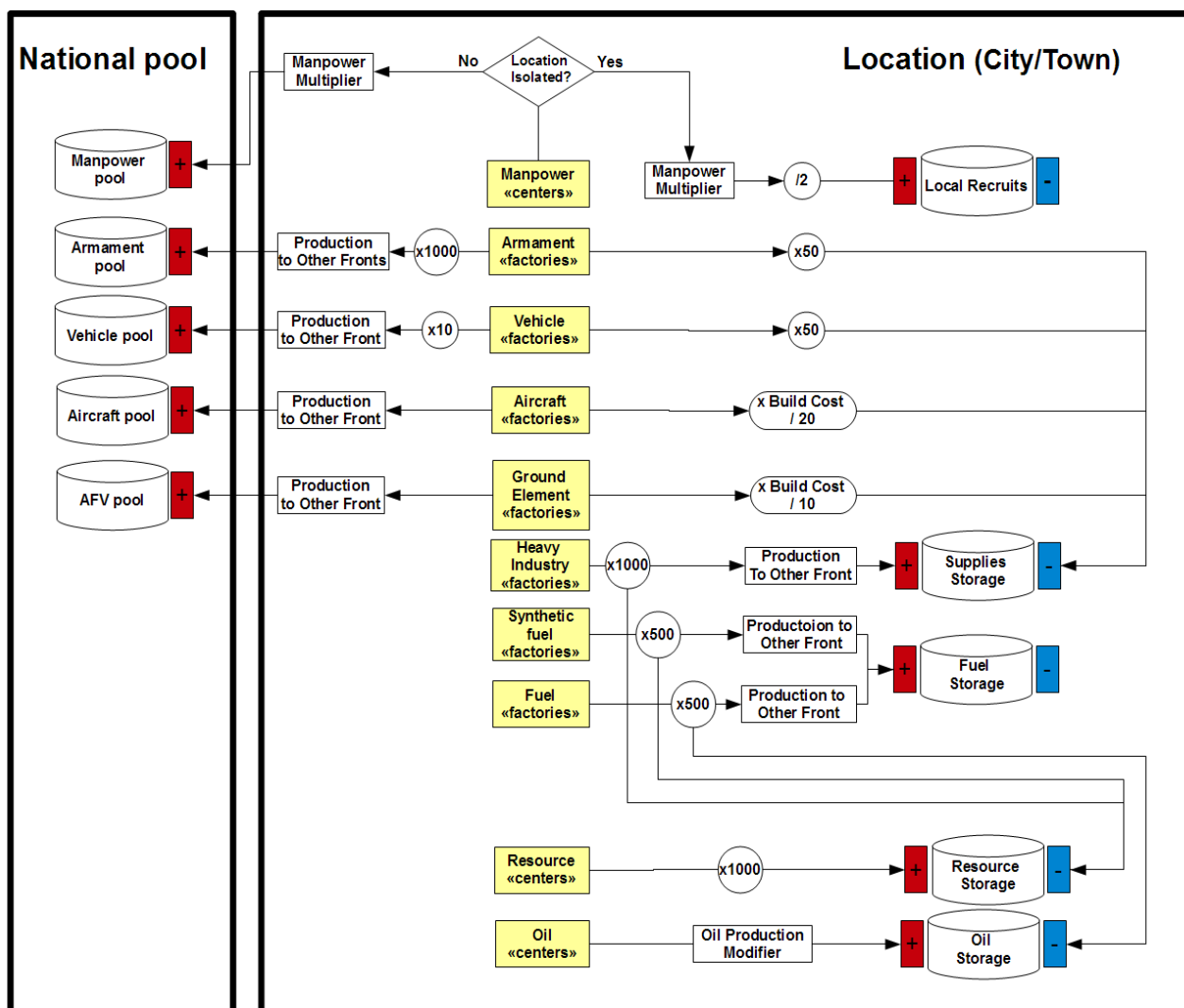
Rok	zásoby/kolo	vozidla/kolo
1941	1000	500
1942	3000	1000
1943	5000	3000
1944	7000	4000
1945	6000	1000

21.6. Výrobní graf

Výrobní graf zobrazuje zjednodušené schéma výrobního systému, včetně násobitele personálu (21.1.10.1), místního náboru (21.1.10.4), výroby pro ostatní fronty (21.4) a modifikátoru výroby nafty (21.1.5).



«Gary Grigsby's War in the East» Production Chart



22. POČASÍ

Ve hře jsou 4 druhy počasí (clear, mud, snow a blizzard) a tři druhy ledu (loose, thin a frozen). Počasí může hru celkově významně ovlivnit především svým dopadem na pohybové body. Také ovlivňuje dodávání zásob (14.1.5). Mimo to špatné počasí omezuje, nebo ruší letecké mise (16.1.15). Zvláštní pravidla pro první zimu simulují nepřipravenost spojenců Osy (mimo Finsko) na ruskou zimu (22.3). Mapa je rozdělena na čtyři povětrnostní zóny (evropská, jižní sovětská, centrální sovětská a severní sovětská), přičemž ve východních částech je zvýšená možnost horšího počasí. Hráč má možnost nastavit počasí náhodné a nenáhodné (22.2). Nenáhodné počasí je pevně nastavené a 100% předvídatelné podle povětrnostní tabulky pro každé kolo (opakovaně hrané desáté kolo v dubnu bude mít vždy stejné počasí). Náhodné počasí je pokaždé jiné.

22.1 Počasí a jeho účinky

Clear (jasno) je považováno za dobré počasí a nemá žádný účinek. **Mud** (bláto) reprezentuje vlhké počasí, omezující pohyb, nejhorší během tání na jaře, nebo prudké podzimní deště, které mění nebezpečné cesty na bažiny. Bláto má největší vliv na motorizované jednotky. Za každý hex zaplatí o 4 MP více. Nemotorizované jednotky zaplatí o 2 MP více (14.5). Významně ovlivněny budou také plánované trasy pro dodávky. Při blátě hrozí omezení leteckých misí, nebo jejich úplné zrušení (16.1.5). **Snow** (sníh) představuje mírné zimní podmínky s mrazem a sněžením. Pohyb a zásobování pro všechny jednotky se zvyšuje o 1 MP. Účinek na letecké mise je stejný jako při blátě. **Blizzard** (vánice) představuje extrémní zimní počasí s teplotami hluboko pod nulou, silným větrem a hustým sněžením. Pohyb a zásobování pro všechny jednotky se zvyšuje o 2 MP. Nepříznivý vliv na letecké mise se oproti blátu a sněhu zdvojnásobuje. Možnost zrušení leteckých misí je velmi vysoká.

Některé jednotky si v nepříznivém počasí vedou lépe. Lyžařské jednotky budou mít při sněhu 2x větší CV (combat value) a při blizzardu 3x větší. Dvojnásobná CV horských jednotek není počasím ovlivněna (15.6.2.3).

22.1.1 Úrovně ledu, zamrzlé řeky a jezera

Každá povětrnostní zóna má úroveň ledu, která je zobrazena vedle počasí v případě, že je větší než 0. Úroveň ledu je v rozsahu od 0 (žádný) do 10 (úplně zamrzlý). Led úrovně 1 a 2 je definován jako uvolněný (loose), úroveň 3 a 4 jsou tenký led (thin) a úroveň 5 a vyšší je definována jako zamrzlý. Nárůst a pokles ledové úrovně v každé zóně je založen na počasí a roční době takto:

Clear:	-3 úrovně za kolo
Mud:	-1 úroveň za kolo
Snow:	+1 úroveň za kolo
Blizzard:	+4 úrovně za kolo
1. květen - 30. září:	-1 úroveň za kolo

Úroveň ledu nikdy neklesne pod 0 a nikdy nepřekročí 10.

22.1.1.1 Úrovně ledu a cena za pohyb

U pohybu po ledu jsou náklady na pohyb různé v závislosti na tom, zda se jednotka pohybuje do EZOC nebo ne (14.1.5). Náklady podle úrovně ledu jsou kumulativní s pevnou cenou za pohyb, nebo útok na říční hex.

Příklad: motorizovaná jednotka přechází velkou řeku s uvolněným (loose) ledem (úroveň 2) do EZOC a bude ji to stát navíc 22 MP. 18 MP za normální přechod a 4 další za uvolněný led. Úroveň ledu zamrzlý (5+) způsobí, že všechny řeky (včetně neschůdných) nemají žádný vliv na pohyb a boj. Kromě toho je v úrovni ledu zamrzlý snížená cena za pohyb v terénu swamp. S výjimkou zóny Ladožského jezera je pohyb a zásobování není pohyb přes kompletně vodní zóny ovlivněn úrovněmi ledu. Taktický pohyb přes plně vodní

hexy (malá jezera, velká jezera, Baltik, Kaspik atd.) není povolen, bez ohledu na úroveň ledu. Strategická námořní doprava nebo obojživelná doprava není úrovněmi ledu ovlivněna.

22.1.1.2 Zásobovací trasy přes vodní hexy a Ladožské jezero

Zásobovací trasa přes všechny vodní hexy se děje od přístavu k přístavu, s alespoň jedním z nich připojeným k zásobovací síti. Plánování trasy je normálně zdarma, stejně jako trasa přes železniční hexy. Výjimkou je Ladožské jezero. Plánování trasy od přístavu k přístavu přes vodní hexy vyžaduje pohybové body, založené na aktuální úrovni ledu takto:

Žádný led (úroveň 0) = 1 MP, Loose (úroveň 1-2) = 2 MPs, Thin (úroveň 3-4) = 6 MPs, Frozen (úroveň 5+) = 4 MPs.

22.2 Určování povětrnostních podmínek

Počasí pro každou zónu je stanoveno jednou za kolo během logistické fáze Osy. Nenáhodné počasí je pro každé kolo pevně stanoveno. Náhodné počasí je stanoveno pomocí tabulky, ze které se zvolí jeden z 15 možných výsledků. Tabulka je založena na povětrnostní zóně Evropy tak, aby použitý modifikátor představoval v ostatních zónách jiné povětrnostní výsledky.

22.2.1 Nenáhodná povětrnostní tabulka

Náhodné počasí je v tabulce určeno datem. Všechny tři sovětské zóny budou mít stejné počasí, ale v evropské zóně může být jiné.

C = clear
M = Mud
S = Snow
B = Blizzard

Datum	evropská zóna	sovětská zóna
leden	B	B
únor	S	B
březen	S	S
duben	M	M
01 květen - 19 červen	C	C/M*
20-30 červen	C	C
červenec	C	C
srpen	C	C
01 září - 09 říjen	C	C
10 říjen - 07 listopad	M	M
08 - 30 listopad	S	S
prosinec	S	B

* V lichých denních kolech od 1.května do 19 června je počasí v sovětské zóně Clear, v sudých kolech je Mud.

22.3 Pravidlo první zimy

Toto pravidlo platí od prosince 1941 do února 1942 při blizzardu platí v každém scénáři pro hráče Osy v části mapy definované souřadnicemi $X > 72$ nebo $X > 54$ AND $Y < 95$. Pravidlo neplatí pro zásobovací modifikátor finských jednotek a všechny lyžařské a horské jednotky všech národností.

22.3.1 Modifikátor bojové hodnoty

Mimo finské, horské a lyžařské jednotky se všem ostatním jednotkám upravuje bojová hodnota (CV) tak, že se vydělí 3, nebo větším číslem, pokud selže některá vůdcovská kontrola (4 pokud selže administrativní kontrola, nebo kontrola pěchoty a mechaniky). Obrana těchto jednotek se dělí 2, nebo větším číslem, pokud selže vůdcovská kontrola pěchoty, mechaniky, nebo administrativy, mechaniky, nebo administrativy (po každé neúspěšné kontrole se znovu dělí 4). Jednotky Osy budou mít svou normální CV dělenou 3 a obranu dělenou 2, vše zaokrouhleno dolů. Kontroly vůdců se budou provádět i dále, ale plošné hodnoty CV se použijí jen pro konečné snížení CV.

22.3.2 Poškození a poruchy pozemních složek

Na začátku logistické fáze budou mít jednotky Osy 5 - 20% pozemních složek poškozených. Ve stejné fázi budou učiněny pokusy o jejich opravu. Nejvíce utrpí jednotky s nízkou morálkou a zkušeností. Pravděpodobnost poškození pozemních složek je v lednu a únoru 1942 poloviční. AFV pozemní složky Osy mají vyšší možnost poškození, založenou na jejich spolehlivosti, představující poruchy AFV (9.6.1). Pozemní složky také utrpí další poruchy před pozemním bojem (15.1) když útočí, nebo jsou napadeny. Množství poruchy bránících pozemních složek bude poloviční oproti útočícím. Jednotky s nízkou morálkou, nebo zkušeností, utrpí další poruchy. V lednu a únoru 1942 se utrpěné poruchy sníží.

22.3.3 Snížení morálky jednotek

Nefinské jednotky Osy s morálkou větší než 55 ztratí za každé kolo ve fázi logistiky 2 body morálky. Nefinské jednotky Osy s morálkou větší než 60 ztratí 2 body morálky jen před každým pozemním bojem, do kterého jsou zapojeny, ať obrany, či útoku.

22.3.4 Zásobovací modifikátor první zimy

Jednotky Osy, přepravující zásoby k zásobovací stanici v postižené oblasti dostanou po všech dalších modifikacích jen polovinu zásob.

22.3.5 Zmírnění pravidla první zimy ve městech

Jednotky Osy, umístěné ve městech a městských hexech mohou do jisté míry změnit poškození pozemních složek a ztrátu morálky podle pravidla první zimy. Žádným jednotkám v příměstských hexech nebudou při fázi logistiky poškozeny pozemní složky a neklesne jim morálka. V městských hexech nebudou dvě jednotky s nejvyšší CV ovlivněny. V malých městech jedna jednotka s nejvyšší CV nebude penalizována v případě, že die(4) je menší, nebo rovno populační hodnotě města.

22.3.6 kontrola sovětských vůdců

Během kola, ve kterém je aplikováno pravidlo první zimy, sovětský počítačový hráč automaticky neprojde vůdcovskou kontrolou, bez ohledu nanastavení úrovně (3.3.3).

23. SCÉNÁŘE

Hra má dva druhy scénářů. Scénáře v kampani pokrývají celou východní frontu od specifického data, používají celou mapu a podmínky vítězství závisí na obsazení měst a městských hexů. Scénáře mimo kampaň jsou obvykle menší, nepoužívají celou mapu a podmínky vítězství závisí na obsazených hexech a ztrátách (24.2). Všechny scénáře, začínající 22.června 1941 mají zvláštní pravidla, odrážející sovětskou nepřipravenost.

23.1 Seznam scénářů

Scenario Name	Number of Turns	Campaign?	Map Area
1941-45 Campaign	224	Yes	Full
1942-45 Campaign	171	Yes	Full
1943-45 Campaign	118	Yes	Full
1944-45 Campaign	67	Yes	Full
Operation Barbarossa	24	No	Full
Operation Blue	20	No	Partial
Operation Typhoon	15	No	Partial
Road to Dnepropetrovsk	17	No	Partial
Road to Kiev	10	No	Partial
Road to Leningrad	17	No	Partial
Road to Minsk	3	No	Partial
Road to Moscow	17	No	Partial
Road to Smolensk	10	No	Partial
Velikie Luki '42 Tutorial	10	No	Partial

23.2 Počáteční přiděl pohybu a počet vítězství/proher

Jednotky ve scénářích, začínajících 22 červnem 1941, budou mít povolen pohyb v plném rozsahu. (14.1.1). Ve všech dalších scénářích mají jednotky hráče určený počet MP a může být menší, než povolené maximum jednotek.

Ve scénářích, začínajících po 22.červnu 1941 bude počet vítězství/proher stanoven náhodně.

23.3 Scénáře, začínající 22. června 1941

Níže uvedená pravidla platí pro scénáře, začínající 22. června 1941

23.3.1 Zamrzlé jednotky, omezení pohybu a konverze jednotek HQ

Jednotky Osy i Sovětů jsou na rumunské frontě v 1. a 2. kole zamrzlé. Pozemní jednotky Osy i Sovětů v této oblasti se nemohou pohybovat, ale letecké skupiny se mohou pohybovat i letět misi. Pokud síly Osy ovládají během sovětské fáze logistiky hexy od sloupce 51 a mezi hexovými řadami 89 a 94 (včetně), budou tyto síly rozmrazeny.

Na začátku je několik jednotek Osy zamrzlých. Na finské frontě jsou zpočátku zamrzlé obě strany.

Na Kavkaze je mnoho sovětských jednotek zamrzlých. Počet kol, na která jsou zamrzlé, je zobrazen v jejich popup okně.

Jednotky Osy se v prvním kole nesmějí pohybovat po Maďarsku.

Pokud jednotka Osy začíná +. sovětské kolo v logistické fázi blíž, než 10 hexů od sovětské vojenské oblasti, HQ Military District bude ihned převedena na Front HQ.

23.3.2 Snížení kapacity sovětských železnic

V kolech, odehrávajících se v červnu 1941, je sovětská železniční kapacita snížena na 50%. To představuje zmatek a šok, změnu železniční sítě na válečné nastavení a využití vlaků k dopravě mobilizovaného rezervního personálu a vybavení k jednotkám.

23.3.3 Mobilizace všeobecných sovětských vozidel

Sovětský zásobník vozidel začíná válku se 60 000 vozidel. Kromě normální výroby to reprezentuje vozidla, zrekvírovaná civilním uživatelům. Sovětský hráč dostane další množství vozidel během logistické fáze prvních 10 kol takto:

kolo 1:	+50,000
kolo 2:	+40,000
kolo 3:	+30,000
kola 4-10:	+20,000

23.3.4 Pravidla překvapení 22. června 1941

Simulují nedostatečnou připravenost na útok Osy na Sovětský svaz. Každá sovětská jednotka zahajuje s morálkou, zkušeností a množstvím poškození pozemních složek založenou na proměnné podle typu a umístění jednotky. Všechny sovětské jednotky na mapě a podpůrné jednotky jsou penalizovány podle umístění jednotek, ke kterým jsou připojeny. Sovětské jednotky, které jsou napadeny během prvního kola, utrpí ještě před bojem poškození a poruchy. Výjimkou jsou sovětské jednotky, umístěné ve finském přístavu Hanko (hex X57, Y14), které v prvním kole nejsou postiženy pravidlem překvapení.

23.3.4.1 pojmenované mapové oblasti

Mapa je rozdělena na čtyři oblasti, skládající se z Moskevské, jihozápadní, severní a zbytku mapy takto:

Moskevská oblast je definovaná souřadnicemi $X > 99$ a $Y < 55$.

Severní oblast je definovaná souřadnicemi $X < 99$ a $Y < 39$.

Jihozápadní oblast je definovaná souřadnicemi $X < 73$ a $Y < 98$ AND $Y > 72$.

23.3.4.2 Počáteční nastavení sovětské morálky a zkušenosti

Počáteční morálka je určena součtem $30 + \text{Rnd}(24)$.

Všechny jednotky NKVD mají k morálce +5.

Všem motorizovaným jednotkám se upravuje morálka násobením modifikátorem 0,9.

Všem jednotkám se modifikuje morálka modifikátorem $((\text{úroveň obtížnosti} / 100) \times \text{morálka jednotky})$.

Například pokud bude úroveň obtížnosti Challenging, modifikátor morálky 110 bude dělen 100 a všem sovětským jednotkám bude morálka násobena $\times 1,1$.

Jednotkám v Jihozápadní oblasti se přidává k morálce 10 a jednotkám v Moskevské oblasti 5.

Konečná morálka sovětských jednotek nesmí po všech úpravách přesáhnout 99, nebo klesnout pod 30.

Všem pozemním složkám sovětských jednotek se nastavuje morálka podle vzorce $2/3 \times \text{morálka jednotky} + 1/2 \times \text{Rnd}(\text{morálka jednotky})$. Po všech úpravách nesmí být větší, než 99 a menší, než 20.

23.3.4.3 Počáteční poškození sovětských pozemních složek

Při zahájení hry některé pozemní složky utrpí poškození. Sovětské jednotky, umístěné v hexech Y<32 nebo X>79, které jsou považovány za položené mimo dosah počáteční invazní zóny Osy, utrpí automaticky poškození. Všechny pozemní složky, poškozené při startu herního procesu, se stanou připravenými a potom utrpí poškození, vyplývající ze zvláštního účinku prvního kola. Jednotky v Severní, Jihozápadní a Moskevské oblasti utrpí zhruba poloviční poškození oproti jednotkám ve zbývajících oblastech.

23.3.4.4 Předbitevní poškození

Pokud jsou sovětské jednotky napadeny v prvním kole, utrpí dodatečné poškození a poruchy pozemních složek ještě před bojem. Jednotky v Severní, Jihozápadní a Moskevské oblasti utrpí menší poškození, než jednotky ve zbývajících oblastech.

23.3.4.5 Výdej a příjem pohybových bodů

Cena za německý pohyb: Němci obdrží v prvním kole tyto bonusy:

Cena za útok je poloviční (včetně útoků přes řeky), ale stojí vždy nejméně 1 MP.

Vstup do nepřátelských hexů stojí jen 1 MP.

Penalizace sovětského pohybu: sovětské motorizované jednotky mají své konečné MP děleny 3, ale nikdy ne méně než 1 MP. Sovětské nemotorizované jednotky mají své MP děleny 2, ale nikdy ne méně než 1 MP.

24. PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Ve hře jsou dva systémy pro určení vítězství. Jeden pro scénáře v kampaních a druhý pro scénáře mimo kampaň, které obvykle nepoužívají celou mapu (23.1).

24.1. Podmínky vítězství ve scénářích kampaně

Scénáře kampaní mohou začínat v různé době války, ale všechny končí prvním kolem října 1945. Vítězství je stanoveno podle počtu měst, která má v držení hráč Osy. Vítězství sovětského hráče je podmíněno porážkou Německa obsazením Berlína a většiny mapové oblasti. Úroveň vítězství se posuzuje podle dne, kdy jsou tyto podmínky splněny. Hráč Osy vítězí buď obsazením většiny měst v části mapy historicky odpovídající německým cílům, tedy severojižní oblasti od Archangelska k Astrachani, nebo obsazením nejméně takového množství měst, které určují úroveň vítězství vítězství. Množství vítězných bodů je závislé na jednotlivých scénářích kampaně.

24.1.1. Vítězné body a hodnoty lokalit

Města mají tyto hodnoty:

Heavy Urban -	5
Light Urban -	3
City -	1
National Capital -	+5 (Moscow, Berlin, Bucharest, Budapest, Bratislava, Helsinki)

24.1.2. Automatické vítězství a vítězství na body

Hra automaticky končí vítězstvím, pokud Německo kapituluje (sovětské vítězství), nebo Osa kontroluje dostatečné množství měst a městských hexů, aby splnila podmínky vítězství scénáře.

Německo se okamžitě vzdá vždy, když je obsazen Berlín a hráč Osy ovládá méně než 40 měst a městských hexů.

Pokud žádný hráč nezvítězí automatickým vítězstvím (sovětský hráč decisive, major, či minor, hráč Osy decisive), 1. října 1945 je určen vítěz podle počtu míst ovládaných hráčem Osy.

Podmínky vítězství pro scénáře v kampaních 1941-45 a 1942-45:

Decisive Soviet Victory - Německo se vzdá v roce 1944 nebo dříve.
Major Soviet Victory - Německo se vzdá mezi 1.1.1945 a 31.5.1945.
Minor Soviet Victory - Německo se vzdá mezi 30.6.1945 a 30.9.1945.
Draw - Německo se nevzdá do 1.10.1945 a hráč Osy má méně než 142 bodů.
Minor Axis Victory - Osa ovládá na konci hry 142-199 bodů.
Major Axis Victory - Osa ovládá na konci hry 200-289 bodů.
Decisive Axis Victory - kdykoliv Osa ovládne 290 bodů.

Podmínky vítězství pro scénáře v kampaních 1943-45:

Decisive Soviet Victory - Německo se vzdá v roce 1944 nebo dříve.
Major Soviet Victory - Německo se vzdá mezi 1.1.1945 a 31.5.1945.
Minor Soviet Victory - Německo se vzdá mezi 30.6.1945 a 30.9.1945.
Draw - Německo se nevzdá do 1.10.1945 a hráč Osy má méně než 75 bodů.
Minor Axis Victory - Osa ovládá na konci hry 75-149 bodů.
Major Axis Victory - Osa ovládá na konci hry 150-249 bodů.
Decisive Axis Victory - kdykoliv Osa ovládne 250 bodů.

Podmínky vítězství pro scénáře v kampaních 1944-45:

Decisive Soviet Victory - Německo se vzdá v roce 1944 nebo dříve.
Major Soviet Victory - Německo se vzdá mezi 1.1.1945 a 31.5.1945.

Minor Soviet Victory - Německo se vzdá mezi 30.6.1945 a 30.9.1945.

Draw - Německo se nevzdá do 1.10.1945 a hráč Osy má méně než 40 bodů.

Minor Axis Victory - Osa ovládá na konci hry 40-99 bodů.

Major Axis Victory - Osa ovládá na konci hry 100-199 bodů.

Decisive Axis Victory - kdykoliv Osa ovládne 200 bodů.

24.2. Podmínky vítězství ve scénářích mimo kampaň

Podmínky vítězství ve scénářích mimo kampaň jsou obvykle založeny na kontrole určitých lokalit, většinou určených měst a součtu ztrát mužů, výzbroje, AFV a bojových vozidel. Vítězné body se pro každého hráče vypočítávají vždy na konci kola a za ovládnutí velké části bojového prostoru je na konci scénáře poskytnuta zvláštní bodová odměna. Vítězné podmínky mohou být pro obě strany stejné, nebo se mohou vztahovat jen k jedné straně. Vítězné lokace lze zobrazit pomocí tlačítka Victory Locations v nástrojovém pruhu nad mapou (5.1.2.1). Rudé vlajky jsou sovětské lokality, černé vlajky jsou lokality Osy. Prohry jsou založeny na nepříteli zničených AFV, bojových vozidlech, letadlech, mužích a výzbroji, za což nepřítel získá vítězný bod. Tyto základní ztráty mohou být určitým procentem pro každou stranu upraveny.

Příklad: scénář může být nastaven tak, že každý hráč "vydělá" 1 VP (victory point) za každých 1000 mužů, ale sovětský hráč má 20% modifikátor, takže Osa musí zničit 5000 mužů, aby získala 1 VP. Úroveň vítězství ve scénářích mimo kampaň závisí na poměru stran s více body ke straně s méně body. Tento poměr je zobrazen v okně Axis nebo Soviet VP Advantage jako číslo (s jedním desetinným místem), nebo "No significant VP advantage" v případě, že je poměr menší než 1,1.

Vítězné úrovně jsou:

Decisive Victory- poměr větší, nebo rovný 5,0

Major Victory - poměr menší než 5,0 ale větší nebo rovný 2,0

Minor Victory - poměr menší než 2,0 ale větší nebo rovný 1,1

Draw - poměr menší než 1,1

Poznámka: Každá strana zahajuje scénář s nejméně jedním bodem.

25. STRATEGIE A TAKTIKA

25.1.1. Rozhodující faktory

Velení a řízení: v tomto obrovském konfliktu je nezbytná řádná organizace armád. Při rozsahu této hry to může být opomenuto. Posloupnost mezi HQ jednotkami v organizačním schématu, jako je OKH>Army>Corps>Division musí být řádně dodržována, aby bylo zajištěno zásobování a bojové vazby mezi jednotkami a musí být v každém kole pečlivě sledována. Je důležité pamatovat na velitelský dosah Corps - 5 hexů, nebo 20 MP. Počasí může jednotky vyřadit z posloupnosti velení i v případě, že jsou vzdáleny do 5 hexů.

Zásobování: FBD (Osa) a NKPS (Sověti) jsou klíčem ke každé větší ofenzivě. Jejich umístění a postup musí následovat za čelními oddíly v nejkratší možné vzdálenosti, aby byly stále zajištěny zásobovací trasy. A zásoby je nutné sledovat ostřížím zrakem, protože jejich nedostatek může zastavit i sebelépe naplánovaný útok.

V kampani 1941 bude mít Osa od 8. kola armádní skupinu Střed a Jih maximálně zásobenou, ovšem od 18. kola, kdy nastane mud (bláto), bude situace mnohem horší. Jednotky, které se dostanou příliš daleko, mohou zjistit, že jsou zcela izolované.

Osa může dodávat munici a palivo svým předním oddílům letecky a hráč se musí rozhodnout, zda bude dodávat z omezených zdrojů přednostně jedné armádě, nebo bude dodávat rovnoměrně všem. Mnohdy útok hráče selže, protože jednotky nemají dostatek paliva a munice.

Další obtížné rozhodnutí je, zda hromadit zásoby v HQ. To sice zajistí, že vojáci v připojených jednotkách dostanou maximum MP, ale celkové zásoby armády se při použití této funkce na dva měsíce snižují asi o 1 -2%.

Administrativní body: jak, kdy a zaco se utratí administrativní body je třeba velmi dobře promyslet. Bodů je omezené množství a mohou se stát dělítkem mezi vítězstvím a porážkou. Utrácení administrativních bodů se musí plánovat na kola dopředu. Je třeba myslet na množství věcí, mimo jiné na přenášení divizí, připojování podpůrných jednotek a změny vůdců. Může se to zdát nezvladatelné, ale s praxí hráč pochopí, kdy je nejlepší čas pro jejich použití. Je vhodné udržovat si nějaké AP (administrative points) v rezervě, aby hráč mohl reagovat na překvapivé události a přeskupovat sbory z jedné armády do jiné, což vyžaduje 30 - 60 AP.

Vůdci: dobří velitelé jsou v boji k nezaplacení. Jejich výměna - mají-li vysoké politické hodnocení - může být drahá, ale odvolání špatných velitelů se časem vyplatí. Vůdce, který rychle získal jeden bod navíc, není dobré měnit. Je dobré najít slabé vůdce (rating 5) a vyměnit je za lepší (rating 7). Později po výměně vůdců za silnější může hráč získat pro své lepší vůdce ve vůdcovském hodnocení bod navíc. I když jsou bojová hodnocení důležitá, nesmí se zapomínat na všeobecný vliv iniciativy, administrativy a morálky vůdců.

Podpůrné jednotky: připojení podpůrných jednotek ke Corps HQ (Osa) a sovětským Army HQ a bojovým jednotkám má pro splnění cílů hráče značné výhody. Nejlepší je rozdělit podpůrné jednotky tak, aby každá jednotka CORPS HQ (Osa) a sovětská Army HQ měla nějaké. Obzvláště užitečné jsou dělostřelecké jednotky a raketové vojsko. Obrněné podpůrné jednotky se hodí tak, kde větší obrněné jednotky nejsou přítomny. Inženýři (Pioneer a Sapper) jsou velmi užiteční při útoku nebo obraně v oblastech s vysokým stupněm opevnění.

Transfer podpůrných jednotek může být ze začátku frustrující. HQ jednotky mohou mít nastaven status LOCKED (manuální transfer), nebo UNLOCKED (AI transfer) a posunem úrovně podpory nahoru a dolů po velitelském řetězci hráč může usetřit mnoho administrativních bodů, ale je to komplikované a zabírá to hodně času.

25.1.2. Strategie Osy

Zničení Rudé armády: v první řadě je třeba Sověty ochromit. Němci musejí požit své obrněné divize na zastavení zásobování ze zázemí a vytvoření kapes izolovaných jednotek. Musejí za každou cenu chytit jednotky do pastí, aby se nemohly stáhnout na východ. Aby se oslabil sovětská zimní ofenziva v roce 1941 je nutné zničit množství vybavení a mužů.

Leningrad: toto město musí být obsazeno v roce 1941, protože to je jediný rok, kdy tak lze učinit. Jeho obsazení má zásadní strategický vliv na spojení Německa a Finska a zajišťuje celkovou kontrolu Osy nad Baltským mořem. Oslabí také potřebné sovětské zdroje populace. To se může ukázat jako velmi nákladný úkol. Ke splnění tohoto úkolu bude zapotřebí přesunů velkého množství dělostřelectva, rezerv a náhrad (spoužitím refit módu). Na březích jezera Ladoga jsou dva přístavy. Obsazením některého z nich se Leningrad stane izolovaným městem a bude útokem velmi zranitelný.

Řeka Dněpr: je nezbytné překročit tuto řeku před vytvořením její obrany nad a pod Prypiatskými mokřinami, aby se mohly spojit armádní skupiny Střed a Jih. Tím se zablokuje jakákoliv sovětská aktivita, která by z oblasti mokřin mohla přijít.

Ukrajina: její zdroje, průmysl a personál nelze přehlédnout. Na jihu musí být rychle dosaženo obsazení Kyjeva a přechodu přes Dněpr. Hlavním cílem je obsazení Charkova, protože je v něm největší továrna na T-34 AFV a má velký počet obyvatel. Kromě toho je třeba zajistit pozemní přechody na Krym, jinak Sověti v této oblasti získají čas na vybudování opevnění.

Moskva: většina hráčů se asi bude snažit obsadit hlavní město v roce 1941. Na zastavení protisovětské zimní ofenzivy v roce 1941 není dostatek vojáků, zejména při bočním obchvatu. Bylo by moudřejší počítat s útkem až v roce 1942 a přesunout se se zajištěnými křídly co nejbližší k městu.

Posádky: v zázemí je nutné udržovat řádné posádky. Tím se partyzánské útoky sníží na minimum. Pokud se zanedbá obrana zázemí, poškození železnice partyzánskými skupinami odřízne bojové jednotky na frontě od zásobování.

Zima 1941 - 1942: strašlivé vánice způsobí OSE výrazné ztráty. Aby se minimalizovaly jejich dopady, měl by hráč v prvních dvou říjnových týdnech zkrátit dopravní trasy, zakopat se a vytvářet rezervy. Pozdější podzimní ofenziva, vedená přes bechráněné pozice, může být Sověty zastavena a zlikvidována. Je třeba mít naplánovány ústupové pozice, kde se shromáždí nedotčené armády k přípravě jarní ofenzivy.

25.1.3. Sovětská strategie

Počáteční strategické postupy: obecně existují dva strategické postupy, které hráči v kampani 1941 používají. První je s velkou částí armády ustoupit do silných obranných pozic a nechat jen za sebou jen několik málo jednotek ke zpomalení postupu Osy. Výhodou je uchování sovětské armádní síly a natažení zásobovacích tras Osy. Nevýhoda je, že Osa rychle postoupí hluboko do sovětského území a může se dostat k hlavním obranným liniím dříve, než se hráč stihne připravit.

Druhý postup je provádění aktivní obrany. V prvních měsících války jsou Sověti tlačeni k ústupu, ale neznamená to, že se musí svého území vzdát příliš snadno. Dobře rozmístěné jednotky, které mají většinu neobsazených hexů krytých zónou své kontroly, nutí oponenta, aby utratil více pohybových bodů. Říká se tomu "šachovnicová obrana" a ve skutečnosti je to zprávné strategické využití sil. Protože v prvních měsících je protiútok téměř sebevražedný, je třeba se dívat po každém otevření zásobovacích tras, kde sedají tyto trasy pro pancéřové divize narušit. Tanky bez paliva daleko nedojedou! Tato strategie je sice dražší so do vybavení a personálu, ale její výhodou je dramatické zpomalení postupu Osy, ne-li přímo zastavení.

Zformování hloubkové obrany: bez ohledu na zvolenou strategii je základním úkolem vybudování obranných linií a budování úrovně opevnění. Je důležité využít k vlastnímu prospěchu přírodních překážek, jako jsou řeky, močály a neprostupný terén. Musí to být dobře promyšleno, aby byla ochráněna křídla a klíčové oblasti.

Udržování rezerv: umístění záložních jednotek za obranné linie bude mít velký vliv na oslabení útoků. Velmi vhodné jsou pro tento úkol obrněné jednotky, které většinou dokážou rychle reagovat na nepřátelský útok. Nově vytvořeným armádám budou po vstupu na mapu chybět zkušenosti a personál. Tyto jednotky by měly být co nejdéle drženy mimo frontu, aby mohly cvičit a získávat sílu.

Budování jednotek: kdy a kolik jednotek vybudovat je třeba velmi dobře promyslet. V roce 1941 přijede mnoho nových armád jako posily a může dojít k nedostatku personálu a vybavení. Obvykle je dobré budovat dělostřelecké podpůrné jednotky, brzy následované sapperů, protitankovými jednotkami, protivzdušnou obranou a dalším dělostřelectvem. Jak válka postupuje rokem 1941, stává se budování větších jednotek snazší. Administrativní body he třeba utrácet s rozmyslem, i když jich je dostatek. V roce 1941 Sověti musejí spojit divize, aby vytvořili sbory (Corps). Sice to stojí dost administrativních bodů, ale je to nutné. Formování

tankových a mechanizovaných sborů se musí provádět opatrně, protože v tomto procesu klesá zkušenost. Mělo by se odehrávat v zázemí, kde mohou jednotky cvičit.

Evakuace továren: sladění postupu vojáků ze západu s posunem továren na východ je nezbytné. Tyto operace vyžadují zpoždění taktiky a časování podle železniční kapacity, ale ztráta továrny může být pro budoucí výrobu osudná. V roce 1943 se to vyplatí.

První zima (1941): většina sil Osy není na krutou zimu, počínající prosincem 1941, připravena. To je pro Sověty šance oslabit a rozložit válečnou mašinérii Osy. Udržování čerstvých a dobře vycvičených záloh je základem, po kterém musí následovat efektivní protiofenziva. Několik dobrých divizí, umístěných daleko od fronty, se dokáže řádně vycvičit. K nim je třeba připojit jednu, nebo více nových armád, které jsou vedené kvalitním velitelem a poskytnout jim dostatek sapperů, dělostřelectva a dalších podpůrných jednotek. pomocí těchto jednotek pak lze během kol s vánicí zatlačit na invazní síly v jejich slabých místech a pak zaútočit s pomocí mnoha kavaléristů a obrněnců k vytvoření průlomu v jejich obraně.

25.1.4. Bojová taktika

Každý zbraňový systém je prověřen pro použití v jiné situaci a v jiném terénu. K tomu je přidán vliv průzkumu, velení, morálky, únavy, zásobení, letecké podpory, rezerv atd. Proto není možné poskytnout předný návod na zaručený výsledek každé bitvy. Také nelze říci, jaký faktor je pro výsledek bitvy nejdůležitější. Vše, co hráč může před stiskem klávesy útok udělat, je dát svým vojákům nejlepší šanci na dosažení úspěchu s pomocí těchto rad:

Maximalizace MP (pohybových bodů): všechny jednotky je třeba udržovat co nejvíce zásobené. Mají pak více MP. To je důležité zejména pro pěchotu. Hráči se často soustředí na obrněné divize a tankové armády, ale většinu boje udělá pěchota.

Průzkum, průzkum, průzkum: nepřátelská jednotka musí být před napadením důkladně prozkoumaná, aby získala vysokou identifikační úroveň a její CV v unit baru bylo co nejpřesnější.

Dostatek munice! Bez munice nejsou pohybové body. Stav munice je často přehlížen. Letecké dodávky mohou zabránit nejhoršímu.

Rychlý, nebo připravený útok? Rychlý útok vytváří největší negativní rozdíl kvůli nízké ceně v MP. Připravený útok má větší pozitivní a menší negativní rozdíl, ale spotřebuje více MP, zejména u motorizovaných jednotek. Někteří hráči mají za to, že dva rychlé útoky jsou lepší, než jeden připravený. Každý nakonec najde rovnováhu útoků, odpovídající jeho hernímu stylu. Pokud někdo používá výhradně rychlé útoky, musí očekávat, že na to jednou doplatí.

Použití správných jednotek na každou činnost: v zápalu boje se snadno zapomíná na celkový obranný modifikátor opevnění, který je součtem terénu a opevnění bránících jednotek. Tanky v jiném terénu, než je clear a light woods nejsou příliš účinné. Připojení inženýrů (sapper nebo pioneer) při přechodu přes řeky, nebo při útoku na opevněné hexy, často rozhodne bitvu.

Čísla na symbolech jednotek jsou jen informační! Pokud je CV obrany na symbolu jednotky 4, jakého útoku je třeba, aby jednotka musela ustoupit? Protože všechno jsou proměnné, ve hře neexistuje žádná garance. Pokud jednotka s obranou 4 dostane leteckou podporu, nebo rezervní jednotku, účinek útoku na ni je zmenšen o leteckou podporu a obranná CV jednotky se zvyšuje podpůrnými jednotkami.

Pokud hráč Osy chce dosáhnout po aplikaci všech proměnných poměru 2:1, odpověď zní: útok s CV 12 počítá s nějakým rozdílem, ale bez letecké podpory je to riskantní. CV 16 už dává lepší šanci a je méně odkázan na leteckou podporu a CV 20 by se mohl stát ničivou silou, která nepořebuje žádnou leteckou podporu. Tato čísla jenutné násobit 1,5 při překračování menší řeky a 2,0 při překonávání velké řeky. Hráč ovšem stále musí počítat s počasím a leteckou podporou nepřítele a jeho rezervním potenciálem.

Rezerva může tvořit i ničit: při obraně může včasný příchod rezerv otočit bitvu ve prospěch obránce. U Sovětů je třeba brát v úvahu morálku jednotek. Pokud je u rezervních jednotek nižší, než 55, jsou jednotky náchylnější k útoku v případě, že jsou nuceny ustoupit.

26. PŘÍLOHY

26.1. Příloha A: označení jednotek a jejich bojová hodnota

Zde jsou uvedeny velikosti, druhy jednotek a symboly k nim přiřazené, národnost a barvy elitních jednotek a typy a CV pozemních složek, které ve hře nejsou uvedeny.

26.1.1. Velikost jednotek

II = Battalion
III = Regiment
X = Brigade
XX = Division
XXX = Corps
XXXX = Army
XXXXX = Army Group, Front, Military District, Moscow Defense Zone, High Command

26.1.2. Druhy jednotek a jejich symboly

 Armour	 Mechanized	 Motorized infantry
 Self-propelled infantry	 Artillery, mortar, Rocket	 Anti-Aircraft
 Anti-Tank	 Headquarters	 Aviation (AirBase Unit)
 Partysan Cadre	 Infantry	 Mountain Infantry
 Parachute (Airborne)	 Air Landing	 Cavalry
 Security	 Engineer	 Fortified Zone/Region
 Machinegun	 Partysan	

26.1.3. Barvy jednotek

 1-12 hnědá - normální sovětská jednotka	 1-24 červená - sovětská gardová jednotka
 8-12 šedá - německá armádní jednotka	 XX světlemodrá/šedá - německá letecká jednotka
 15-41 černá - elitní jednotka SS	 3-40 černá/šedá - normální SS jednotka



tmavě modrá - finská jednotka



okrová - italská jednotka



maďarská jednotka



bleděmodrá - rumunská jednotka



světlešedá - slovenská jednotka

26.1.4. Druhy pozemních složek a jejich bojová hodnota

Ground Element Type	CV Weight Factor	AFV Type
Self Propelled Artillery	3	Yes
Self-Propelled Infantry Gun	5	Yes
Half Track Close Support Howitzer	5	Yes
Light Tank Destroyer	5	Yes
Tank Destroyer	5	Yes
Heavy Tank Destroyer	5	Yes
Assault Gun	5	Yes
Heavy Assault Gun	6	Yes
Light Tank	7	Yes
Medium Tank	9	Yes
Heavy Tank	9	Yes
Close Support Tank	9	Yes
Flame Tank	9	Yes
Cavalry Tank	9	Yes
Heavy Cavalry Tank	9	Yes
Infantry Tank	9	Yes
Duplex Drive (DD) Tank	9	Yes
MSW Tank	9	Yes
Engineering Tank	9	Yes
Armoured Personnel Carrier	2	No
Self Propelled Flak	3	No
Self-Propelled AAMG	3	No
Half Track AT Gun	3	No
Half Track MG/Mortar	3	No
Armoured Car	4	No

Ground Element Type	CV Weight Factor	AFV Type
Support Squad	1	No
Labor Squad	1	No
Machine Gun	1	No
Security Squad	2	No
Rifle Squad	3	No
SMG Squad	3	No
Ski Squad	3	No
Naval Squad	3	No
Cavalry Squad	3	No
Motorcycle Squad	3	No
Motorized Infantry Squad	3	No
Airborne Squad	3	No
Engineer Squad	3	No
Mechanized Engineering Squad	4	No
Mechanized Infantry Squad	4	No
Infantry-AT	0	No
Mortar	0	No
Light AT Gun	0	No
AT Gun	0	No
AA Machine Gun	0	No
Light Flak	0	No
Medium Flak	0	No
Heavy Flak	0	No
Artillery	0	No
Heavy Artillery	0	No
Naval Gun	0	No
Rocket	0	No
Infantry Gun	0	No
Heavy Infantry Gun	0	No

26.2. Příloha B: seznam vytvořitelných sovětských jednotek

Seznam všech sovětských jednotek, které je možné v průběhu hry vytvořit (18.1.2), obsahující typ TOE. mnohé jednotky nejsou před určitým datem k dispozici.

41 Fortified Region	42 Fortified Region
43 Fortified Region	41 AT Artillery Brigade
42 TD AT Artillery Brigade	43 AT Artillery Brigade
44a AT Artillery Brigade	44b AT Artillery Brigade
41 PVO AA Brigade	42 Light Gun Brigade
42 Light Howitzer Brigade	42 Gun Brigade
43 Heavy Howitzer Brigade	43a Mortar Brigade
43b Mortar Brigade	44 Heavy Mortar Brigade
42 Heavy Rocket Brigade	44 Heavy Rocket Brigade
42 Rocket Launcher Division	43 Rocket Launcher Division
44 Rocket Launcher Division	44 Army Gun Artillery Brigade
42 Artillery Division	43 Breakthrough Artillery Division
43 Heavy Gun Artillery Division	43 Gun Artillery Division
44 Breakthrough Artillery Division	41 Rifle Brigade
42a Rifle Brigade	42b Rifle Brigade
42 Ski Brigade	45 Mountain Brigade
42 Motorized Brigade	41a Tank Brigade
41b Tank Brigade	42a Tank Brigade
42b Tank Brigade	43a Tank Brigade
43b Tank Brigade	45 Heavy Tank Brigade
42 Mechanized Brigade	43 Mechanized Brigade
44 Light SU Brigade	45 Medium SU Brigade
45 Heavy SU Brigade	41a Cavalry Division
41b Cavalry Division	42 Cavalry Division
43 Cavalry Division	41a Rifle Division
41b Rifle Division	41c Rifle Division
42a Rifle Division	42b Rifle Division
42c Rifle Division	44 Rifle Division
45 Rifle Division	43 Assault Engineer-Sapper Brigade
HQ Combined Arms	Army HQ Tank Army

26.3. Příloha C: Commander's Report (CR)

Hotkey 'c'. Okno **Commander's Report** je seznam všech jednotek, velitelů, bitev a dalších položek a má propojení na další informační okna. Mohou v něm být změněna některá nastavení jednotek.

26.3.1. Všeobecné mechanismy CR

Implicitně je CR při prvním otevření nastaven na hlavní tabulku. Při každém dalším otevření zachovává poslední nastavení, které v něm hráč udělal. Aktuálně vybraná tabulka má bílý text. Aktuálně vybrané položky v tabulce mají červený text, včetně aktivního tříděného sloupce. položky, které něco dělají, jsou modré, s výjimkou jména jednotky v tabulce jednotek, u kterých je barva zvolena podle typu jednotky, ale všechny jsou interaktivní. Každá hlavička sloupce má popup okno s detailním popisem sloupce. Kliknutím na hlavičku sloupce se sloupec seřadí. První kliknutí seřadí vzestupně, druhé sestupně. Třetí kliknutí zruší třídění. V tabulkách s více možnostmi třídění je aktuální třídění označeno hvězdičkou. V některých případech vybrání položky vypíše seznam jen jednotek s červeným textem. Kliknutí na červenou textovou položku ve filtrovaném sloupci zruší filtr. Použitím možnosti "CLEAR ALL FILTERS" se zruší veškeré filtrování a všechno aktivní třídění.

Některé tabulky mají funkce, které hráči umožní měnit nastavení a režimy jednotek pomocí dialogového okna. Zavření prázdného okna, nebo použití klávesy ENTER při prázdném okně bude chápáno jako nastavení 0. U jednotlivých jednotek mohou být změny provedeny výběrem aktuálního nastavení jednotky pod příslušnou hlavičkou sloupce. Kromě toho pomocí funkce "FUNCTIONS" lze hromadně měnit parametry jednotek. Hráč může například použít filtr k zobrazení všech vyčerpaných jednotek a všem jim nastavit mód refit.

Mezi sovětským CR a CR Osy jsou některé rozdíly, většinou ve filtrech a hlavičkách sloupců. Například sovětský filtr nebude mít volbu Nation nebo Withdraw, protože tyto volby se pro sovětského hráče nepoužívají.

26.3.2. Tabulka jednotek (Units Tab)

To je nejvytíženější tabulka, zobrazující všechny hráčovy pozemní jednotky (HQ, bojové a podpůrné). Je složena ze čtyř pohledů (hlavní a tři zásobovací pohledy), tří funkcí a velkého displeje filtru. Kliknutím na položku pozemní složky ve sloupci 'units' se vyfiltrují jen ty jednotky, které mají vybraný typ pozemních složek. Kliknutím na podřízené spojení v detailním okně HQ se vyfiltrují všechny jednotky připojené na HQ.

26.3.2.1. Hlavní okno tabulky jednotek

COMMANDER'S REPORT

Man

Current

Phase1

Phase2

Units

HQs

Air Groups

Leaders

Battles

Locations

Equipment

1784 Units Selected

Men: 6696549, Guns: 138746, AFVs: 12139, Aircraft: 10276

Refit/Reserve

MAX TOE%

Support Level

Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DTq	Men	Guns	AFV	AC	Mt	Exp	Fat	CV	%Toe	ToeM	MP	TtOB	Rf/Rs	SupL	E/G	Won	Lost
STAVKA	SU	106,45	Front	STAVKA	90	16000	0	0	-	70	51	0	0	80	100	50	-	-	3	-	27	54
7th Separate Army	SU	90,14	Army	STAVKA	58	9500	0	0	-	70	49	0	0	95	100	50	-	-	3	-	63	0
4th Rifle Corps	SU	91,12	Inf	7th Sep. Army	13	19984	460	0	-	60	60	0	12	58	100	12	24	Rdy	-	-	5	1
94th Rifle Corps	SU	95,11	Inf	7th Sep. Army	8	19360	444	0	-	60	60	0	12	56	100	16	24	Rdy	-	-	1	4
99th Rifle Corps	SU	93,12	Inf	7th Sep. Army	11	19984	460	0	-	60	60	0	12	58	100	12	24	Rdy	-	-	1	4
127th Mountain Corps	SU	89,15	MtInf	7th Sep. Army	14	26574	197	0	-	60	60	0	13	61	100	12	-	Rdy	-	-	4	2
37th Gds Rifle Crps	SU	92,12	Inf	7th Sep. Army	12	20643	475	0	-	70	70	0	17	58	100	12	24	Rdy	-	G	5	2
368th Rifle Division	SU	98,10	Inf	7th Sep. Army	5	6436	145	0	-	60	60	0	4	56	100	16	15	Rdy	-	-	4	2
69th Naval Inf Bde	SU	99,10	Inf	7th Sep. Army	4	4033	44	0	-	70	59	0	3	68	100	12	-	Rdy	-	-	1	0
3rd Naval Inf Bde	SU	90,12	Inf	7th Sep. Army	13	4015	44	0	-	70	61	0	3	66	100	12	-	Rdy	-	-	2	2
70th Naval Inf Bde	SU	90,12	Inf	7th Sep. Army	13	4024	44	0	-	70	58	0	3	65	100	12	-	Rdy	-	-	5	0
I 150th F.R.	SU	96,10	Fort	STAVKA	55	1246	64	0	-	70	60	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	4	0
II 150th F.R.	SU	97,10	Fort	STAVKA	55	1261	67	0	-	70	58	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	5	2
III 150th F.R.	SU	95,11	Fort	STAVKA	56	1223	63	0	-	70	58	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	7	1
I 162nd F.R.	SU	94,11	Fort	STAVKA	56	1256	66	0	-	70	61	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	2	0
II 162nd F.R.	SU	94,12	Fort	STAVKA	57	1299	66	0	-	70	58	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	3	1
7th Gds Tank Bde	SU	92,12	Arm	7th Sep. Army	12	1151	15	58	-	85	71	0	4	73	100	28	-	Rdy	-	G	3	0
29th Tank Brigade	SU	90,13	Arm	7th Sep. Army	14	927	12	49	-	75	60	0	3	62	100	28	-	Rdy	-	-	4	1
89th Sep. Tank Rgt	SU	90,14	Arm	7th Sep. Army	-	294	0	31	-	61	62	0	2	68	100	-	-	-	-	-	1	1
92nd Sep. Tank Rgt	SU	90,14	Arm	7th Sep. Army	-	290	0	30	-	66	65	0	2	70	100	-	-	-	-	-	5	4
338th Gds Hvy SU Rgt	SU	91,12	SPGun	4th Rifle Crps	-	266	0	19	-	80	67	0	1	82	100	-	-	-	-	G	3	1
339th Gds Hvy SU Rgt	SU	95,11	SPGun	94th Rifle Crps	-	251	0	18	-	80	69	0	1	79	100	-	-	-	-	G	2	0
378th Gds Hvy SU Rgt	SU	93,12	SPGun	99th Rifle Crps	-	262	0	18	-	80	69	0	1	82	100	-	-	-	-	G	4	1
370th Gds Lt SU Rgt	SU	89,15	SPGun	127th Mnt Crps	-	266	0	19	-	80	70	0	1	82	100	-	-	-	-	G	4	1
371st Gds Lt SU Rgt	SU	92,12	SPGun	37th Gds Rifle C	-	251	0	18	-	80	68	0	1	79	100	-	-	-	-	G	6	1
372nd Gds Lt SU Rgt	SU	90,14	SPGun	7th Sep. Army	-	251	0	18	-	80	70	0	1	79	100	-	-	-	-	G	4	1
7th Brkthr. Art Div	SU	91,13	Art	7th Sep. Army	13	9175	379	0	-	70	61	0	2	87	100	12	-	Rdy	-	-	2	1
1st Gds Hvy Hwz Bde	SU	91,13	Art	7th Sep. Army	13	823	29	0	-	80	70	0	1	80	100	12	-	Rdy	-	G	2	1
149th Crps Art Rgt	SU	90,14	Art	7th Sep. Army	-	1414	26	0	-	64	66	0	1	70	100	-	0	-	-	-	6	4
633rd Crps Art Rgt	SU	90,14	Art	7th Sep. Army	-	1354	26	0	-	65	64	0	1	69	100	-	0	-	-	-	4	3
1942nd Crps Art Rgt	SU	90,14	Art	7th Sep. Army	-	1363	27	0	-	60	60	0	1	71	100	-	0	-	-	-	3	3

UNIT DISPLAY FILTERS

< Clear All Filters >

Isolated ALL	Routed ALL	OnMap ALL	Unit Formation	Type	Filters	Org Army Preset	AA Hsld of SPGun	Eng Coast Mount	Rkt Sec Post	HQ A.B. Preset	Aviat None	Depleted ALL	Combat Ready ALL	Loaded ALL
Unit Size All	Frozen	Static	Arm	Inf	Art	Art	Art	Art	Art	Art	Art	HQ Range		

UNIT DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Isolated ALL	Routed ALL	OnMap ALL	Unit Formation ALL	Type Filters ALL	Depleted ALL	Combat Ready ALL	Loaded ALL
Unit Size ALL	Frozen ALL	Static ALL	Art ALL	Inf ALL	AFV ALL	AC ALL	None

Tabulka Units obsahuje vybrané jednotky a počty jejich mužů, zbraní, AFV a letadel, přiřazených vybraným jednotkám. Tato čísla se mění podle toho, jak jsou jednoty filtrovány, nebo tříděny. Kliknutím na název sloupce se sloupec setřídí.

Unit Name: jména jednotek jsou rozlišena barvou. HQ jednotky jsou fialové, bojové jednotky modré, podpůrné jednotky zelené a letecké HQ jednotky a letecké základny tyrkysové.

Kliknutí na jméno otevře dialogové okno se třemi možnostmi. Supply Details otevře detailní okno zásobování. Nastavení OB filtru vybere a zobrazí jen jednotky s aktuální tabulkou TOE(OB) (7.2.2). Exit zavře dialogové okno.

Nat (státní příslušnost): seznam jednotek s jejich státní příslušností.

Loc (umístění): aktuální umístění jednotky v hexu se souřadnicemi X, Y. Souřadnice podpůrných jednotek budou totožné se souřadnicemi jednotek HQ, nebo bojových jednotek, ke kterým jsou podpůrné jednotky připojené. Kliknutím na umístění se otevře detailní okno jednotky. U podpůrných jednotek se po zavření detailního okna podpůrné jednotky otevře detailní okno jednotky, ke které je připojená.

Type (typ jednotky). U HQ jednotek je uveden jejich typ (Corps, Army atd.).

HHQ (Higher Headquarters Unit): jméno nadřízené jednotky, ke které je jednotka přímo připojena. U protileteckých podpůrných jednotek, připojených k městu, se ve jméně užívá písmeno C (C: Jméno). Kliknutím na HQ jednotku, nebo město, se zobrazí jednotky, které jsou k němu připojené.

DtHQ (Distance to HQ in Hexes): vzdálenost k HQ je rozdíl mezi velitelským dosahem HQ jednotky, ke které je jednotka připojena a vzdálenosti v hexech od jednotky k HQ, ke které je připojena. Například pokud je jednotka připojena k Army HQ s velitelským dosahem 15 a je 11 hexů vzdálena, DtHQ bude 4. Záporné číslo ukazuje, že jednotka je za velitelským dosahem HQ, ke které je připojena a nedostane tak podporu pozemních podpůrných skupin pozemních složek. 7.6.4).

Men, Guns, AFV v jednotce: tyto 3 sloupce zobrazují počet každé položky v jednotce (připojené jednotky se nepočítají).

AC (Aircraft in Airbases): počet letadel v leteckých skupinách, připojených k letecké základně.

Mrl (Morale): aktuální morálka jednotky.

Average Experience (Exp) a Fatigue (Fat): tyto dva sloupce ukazují vypočtenou zkušenost a únavu jednotek. Slouží jen ke zběžné orientaci jak herní systém používá zkušenost a únavu pro pozemní složky.

CV (Combat Value): aktuální bojová hodnota jednotky zobrazená na symbolu jednotky.

TOE% (Unit Table of Equipment (TOE) procentně): aktuální procento TOE jednotky.

TOEM% (Maximální procentní nastavení TOE): maximální procento TOE jednotky, do kterého lze poskytnout nahrazení (18.2.2). Kliknutí na aktuální procento se otevře dialogové okno, ve kterém lze nastavit pro jednotku nové procento TOEM%.

MP (Movement Points): aktuálně zbývající pohybové body jednotky.

TtOB (počet kol do dalšího upgrade TOE(OB)): pokud se upgrade zahájí v aktuálním kole, bude číslo 0. Kliknutím na číslo se otevře pro jednotku upgradovací okno TOE.

Rf/Rs (Unit Mode/Status): seznam obsahuje aktuální status jednotky, tedy Ready, Reserve, Refit, Unready a Static. Kliknutím na status lze status přepínat mezi Ready, Reserve a Refit. Jednotky Unready se mohou přepnout jen na Refit. Statické jednotky status měnit nemohou.

SupL (Support Level (jen HQ)): seznam obsahuje aktuální podpůrné jednotky v HQ jednotce (7.6.3.2). Kliknutí na aktuální číslo, nebo Lck (Locked) otevře dialogové okno, ve kterém lze změnit zásobovací úroveň pro tuto jednotku HQ v intervalu -1 až 9. -1 je Locked.

E/G (elitní / gardový status): seznam elitních jednotek Osy, sovětských gardových jednotek a dalších zvláštních jednotek Osy, označenými těmito zkratkami:

G - Guard, E - elitní jednotka Osy, SSE - elitní jednotka SS, SS - normální jednotka SS, LW - jednotka LuftWaffe.

Kliknutím na jednu ze zkratk se zobrazí jen jednotky se stejnou zkratkou.

Won and Lost (výhry a prohry): tyto sloupce obsahují počet výher a proher, které jednotka, nebo její připojené jednotky zaznamenala. Pro jednotky Osy a podpůrné jednotky je to jen informační hodnota pro informaci, kdy jednotka získá elitní či gardový status (9.2).

26.3.2.2. Tabulka zásobování jednotek

COMMANDER'S REPORT

Units HQs Air Groups Leaders Battles Locations Equipment

1784 Units Selected

Press to display absolute supply values

Supply: Current, Phase1, Phase2

Main: Current, abs

Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	Sup%	Fuel%	Ammo%	Yeh%	SDmp	FDmp	RgtR	MPtR	RgtHQ	MPHQ
STAVKA	SU	106,45	Front	STAVKA	99	99	-	103	1	1	0	0	-	-
7th Separate Army	SU	90,14	Army	STAVKA	98	98	-	102	1	1	0	0	-	-
4th Rifle Corps	SU	91,12	Inf	7th Sep. Army	191	100	115	101	-	-	1	1	2	16
94th Rifle Corps	SU	95,11	Inf	7th Sep. Army	190	100	116	104	-	-	6	20	7	20+
99th Rifle Corps	SU	93,12	Inf	7th Sep. Army	191	100	112	104	-	-	3	13	4	17
127th Mountain Corps	SU	89,15	MtInf	7th Sep. Army	191	93	118	101	-	-	0	0	1	4
37th Gds Rifle Crps	SU	92,12	Inf	7th Sep. Army	191	105	108	108	-	-	2	9	3	16
368th Rifle Division	SU	98,10	Inf	7th Sep. Army	190	83	123	100	-	-	7	20	10	20+
69th Naval Inf Bde	SU	99,10	Inf	7th Sep. Army	192	66	98	100	-	-	7	18	11	20+
3rd Naval Inf Bde	SU	90,12	Inf	7th Sep. Army	189	66	98	96	-	-	0	6	2	10

Zde jsou tři možné pohledy na zásobování, které poskytují v podstatě totožné informace, jako v detailním zásobovacím okně jednotky. Každá možnost obsahuje jméno jednotky, státní příslušnost, umístění a HQ jednotky (23.3.2.1). Pohled Current Status má k dispozici tlačítko 'abs', kterým lze přepínat pohledy na zásobovací informace jako relativní (procento požadavku), nebo absolutní (počet tun). Pohledy Phase 1 a Phase 2 odpovídají jednotlivým sloupcům v detailním zásobovacím okně jednotky, odpovídající 1. a 2. zásobovací podčásti (20.4.2). Záporná čísla zobrazují zásoby nebo vozidla vrácená z jednotky.

26.3.2.3. Funkce tabulky Units

Men: 6696549, Guns: 138746, AFVs: 12139, Aircraft: 10276

Functions: Refit/Reserve, MAX TOE%, Support Level

HHQ	DtHq	Men	Guns	AFV	AC	MtI	Exp	Fat	CV	%Toe	ToeM	MP	TtOB	Rf/Rs	SupL
STAVKA	90	16000	0	0	-	70	51	0	0	80	100	50	-	-	3
STAVKA	58	9500	0	0	-	70	49	0	0	95	100	50	-	-	3
7th Sep. Army	13	19984	460	0	-	60	60	0	12	58	100	12	24	Rdy	-
7th Sep. Army	8	19360	444	0	-	60	60	0	12	56	100	16	24	Rdy	-
7th Sep. Army	11	19984	460	0	-	60	60	0	12	58	100	12	24	Rdy	-
7th Sep. Army	14	26574	197	0	-	60	60	0	13	61	100	12	-	Rdy	-
7th Sep. Army	12	20643	475	0	-	70	70	0	17	58	100	12	24	Rdy	-
7th Sep. Army	5	6436	145	0	-	60	60	0	4	56	100	16	15	Rdy	-
7th Sep. Army	4	4033	44	0	-	70	59	0	3	68	100	12	-	Rdy	-
7th Sep. Army	13	4015	44	0	-	70	61	0	3	66	100	12	-	Rdy	-
7th Sep. Army	13	4024	44	0	-	70	58	0	3	65	100	12	-	Rdy	-
STAVKA	55	1246	64	0	-	70	60	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-
\$										100	0	-	-	Unrdy	-
\$										100	0	-	-	Unrdy	-
\$										100	0	-	-	Unrdy	-
\$										100	0	-	-	Unrdy	-
7th Sep. Army	12	1151	15	56	-	65	71	0	4	73	100	28	-	Rdy	-
7th Sep. Army	14	927	12	48	-	75	60	0	3	62	100	28	-	Rdy	-

Set new mode for the selected units. 0 - none, 1 - refit, 2 - reserve

✓ ✕

Hlavní pohled tabulky Units má tři volitelné funkce, které hráči umožňují měnit status všech vhodných jednotek.

Refit/Reserve: kliknutí otevře dialogové okno, ve kterém lze změnit status vhodné bojové jednotky na **Refit** (oprava), nebo **Reserve** (je-li k dispozici). Volbou '0' se jednotka dostane do stavu **Ready**, nebo **Unready**. Statické jednotky nemohou měnit status.

Max TOE%: kliknutí otevře dialogové okno, kde lze měnit maximální procento TOE (18.2.2) všem uvedeným jednotkám v intervalu 50-100%. Číslo větší než 50 nastaví 50, číslo větší než 100 nastaví 100.

Support Level: kliknutí otevře dialogové okno, ve kterém lze změnit zásobovací úroveň všech uvedených jednotek HQ v intervalu -1 až 9. -1 je Locked (7.6.3.2).

26.3.2.4. Filtry v tabulce Units

UNIT DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >														
Isolated ALL	Routed	OnMap ALL	Unit All	Formation Arm	Type Inf	Filters All	Const Army	AA McInf	Const Mort	Sec Fort	MG A.B.	AirLnd None	Depleted ALL	Combat Ready ALL
Unit Size	Frozen ALL	Static	Arm Mech	Inf Airb	AT		Front	SPGun					HQ Range	Loaded ALL

Tabulka jednotek má dva oddělené filtry. Filtr Unit Formation Type vypíše vybraný typ jednotek. Tlačítkem 'ALL' nebo 'None' lze zapnout a vypnout globálně všechny filtry. Další filtry filtr typ formation neovlivňují a většina z nich zobrazuje specifický status, s přepínačem mezi všemi jednotkami, jednotkami s tímto statusem a jednotkami bez tohoto statusu.

26.3.3. Tabulka HQ jednotek

Zobrazuje všechny HQ jednotky včetně železničních opravárenských jednotek typu 6, ale ne typ 5 - letecké základny (7.6.1).

COMMANDER'S REPORT															
Units		HQs		Air Groups		Leaders		Battles		Locations		Equipment			
116 HQs Selected				High Com: 1, Army Groups: 8, Armies: 18, Corps: 74, Constr: 4, Air Com: 11								Functions			
										Support Level					
HQ Name	Nat	Loc	Type	HHQ	Men	Guns	AFV	Aircraft	Leader	SupL	CU	SU	CP	BldUp	Frz
O.K.H.	GE	47,45	HiCom	O.K.H.	4034732	35418	5672	2792	Zeitzler	3	3	1	421	No	0
Finnish High Command	FI	71,3	ArmyGrp	O.K.H.	373467	2965	123	373	Mannerheim	3	8	0	81	No	0
Kannas Fin. Army	FI	76,6	Army	Finnish High Command	198002	1547	123	0	Oesch	3	3	4	8	No	0
IV Fin. Corps	FI	76,7	Corps	Kannas Fin. Army	54236	409	0	0	Laatikainen	3	4	11	4	No	0
III Fin. Corps	FI	79,8	Corps	Kannas Fin. Army	42408	322	0	0	Siilasvuo	3	3	10	6	No	0
Aunus Fin. Army	FI	95,2	Army	Finnish High Command	88168	1118	0	0	Talvela	3	4	12	21	No	0
V Fin. Corps	FI	74,8	Corps	Kannas Fin. Army	53874	537	0	0	Svensson	3	5	9	4	No	0
VI Fin. Corps	FI	91,9	Corps	Aunus Fin. Army	52016	583	0	0	Blick	3	8	10	3	No	0
IlmavE Air Command	FI	66,0	AirCom	Finnish High Command	45202	132	0	373	Lundqvist	3	0	2	-	No	0
Army Group North	GE	62,31	ArmyGrp	O.K.H.	640662	6503	728	320	Lindemann	3	1	0	49	No	0
FBD 4	GE	57,34	Constr	Army Group North	26500	0	0	0		-	0	0	-	No	0
Narva Detachment Army	GE	67,21	Army	Army Group North	140904	1615	297	0	Friessner	3	1	0	15	No	0
III SS Panzer Corps	GE	71,19	Corps	Narva Detachment Army	46455	554	203	0	Steiner	3	3	13	5	No	0
XLIII Corps	GE	71,20	Corps	Narva Detachment Army	32943	419	70	0	Boege	3	2	10	7	No	0
XXVI Corps	GE	70,21	Corps	Narva Detachment Army	41448	502	16	0	Grasser	3	3	6	5	No	0
16th Army	GE	69,37	Army	Army Group North	249171	2953	184	0	Hansen	3	4	0	-3	No	0
I Corps	GE	74,45	Corps	16th Army	31467	369	8	0	Hilpert	3	2	7	7	No	0
II Corps	GE	75,39	Corps	16th Army	44085	601	50	0	Laux	3	3	10	5	No	0
X Corps	GE	73,43	Corps	16th Army	41618	529	40	0	Kochling	3	3	7	5	No	0
VI SS Latvian Corps	GE	75,37	Corps	16th Army	46051	523	53	0	Jeckeln	3	3	4	5	No	0
L Corps	GE	73,37	Corps	16th Army	42439	583	25	0	Wegener	3	3	8	5	No	0
18th Army	GE	69,30	Army	Army Group North	145860	1751	117	0	Loch	3	0	8	11	No	0
XXVIII Corps	GE	72,30	Corps	18th Army	88528	1036	66	0	Gollnick	3	8	8	-5	No	0
XXXVIII Corps	GE	71,34	Corps	18th Army	42287	548	51	0	Herzog	3	3	7	5	No	0
Army Group Center	GE	68,57	ArmyGrp	O.K.H.	775702	6955	1080	674	Busch	3	6	0	16	No	0
FBD 3	GE	68,57	Constr	Army Group Center	26520	0	0	0		-	0	0	-	No	0
3rd Panzer Army	GE	76,51	Army	Army Group Center	144362	1602	206	0	Reinhard	3	2	2	11	No	0
IX Corps	GE	77,48	Corps	3rd Panzer Army	29090	301	133	0	Wuthman	3	2	11	7	No	0
LIII Corps	GE	78,49	Corps	3rd Panzer Army	47764	621	28	0	Gollwitzer	3	4	9	3	No	0
VI Corps	GE	80,50	Corps	3rd Panzer Army	39470	515	39	0	Pfeiffer	3	3	8	5	No	0
4th Army	GE	77,57	Army	Army Group Center	145170	1686	216	0	von Tippelskirch	3	1	0	11	No	0
HQ DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >															
Nation ALL	HQ None	Type None	Filters None	Formation None	AA None	Const None	Coord None	AirLnd None	Depleted None	Combat Ready None	Loaded None				

V tabulce HQ se zobrazují všechny HQ jednotky a jejich typy. Pohled na HQ jednotky Osy a Sovětů je odlišný.

Unit Name: kliknutím na jméno HQ jednotky se otevře tabulka jednotek (26.3.2) se seznamem HQ jednotek

a jejich připojených jednotek..

Nat (státní příslušnost): seznam jednotek s jejich státní příslušností.

Loc (umístění): aktuální umístění jednotky v hexu se souřadnicemi X, Y.

Type: typ jednotky, který přímo koresponduje s informacemi v detailním okně jednotky (26.3.3.3).

HHQ (vyšší velení): jméno HQ jednotky, ke které je HQ jednotka přímo připojená. Kliknutím na jméno jednotky se otevře seznam obsahující jen připojené HQ jednotky.

Men, Guns, AFV, Aircraft v jednotce: tyto čtyři sloupce obsahují celkový počet každé položky v HQ jednotce a všech připojených jednotkách. Kliknutí na některé z čísel otevře okno Formation Inventory, ve kterém je podrobně popsána každá pozemní složka, nebo letadlo (26.3.3.2).

Leader: seznam vůdců ve velení HQ jednotky. Kliknutím na jméno vůdce se otevře okno Leader Detail (5.4.21). Zavřením tohoto okna se zobrazí umístění HQ a otevře se detailní okno HQ jednotky.

SupL (Support Level): seznam obsahuje aktuální podpůrné jednotky v HQ jednotce (7.6.3.2). Kliknutí na aktuální číslo, nebo Lck (Locked) otevře dialogové okno, ve kterém lze změnit zásobovací úroveň pro tuto jednotku HQ v intervalu -1 až 9. -1 je Locked.

CU (Bojové jednotky) a **SU** (podpůrné jednotky): tyto dva sloupce obsahují počty všech typů podpůrných jednotek, připojených k HQ jednotce. Do součtu podpůrných jednotek nejsou zahrnuty typy stavebních jednotek.

CP (velitelské body): toto číslo je rozdíl mezi velitelskými body jednotek, připojených k HQ a velitelskou kapacitou (CC) HQ (7.6.2). Záporné číslo ukazuje, že počet velitelských bodů připojených bojových jednotek překračuje velitelskou kapacitu (CC) HQ.

BldUp (hromadění zásob): pokud probíhá hromadění zásob (20.7), zobrazuje se 'Yes', pokud ne, zobrazuje se 'No'.

Frzn (zamrzlá): číslo větší než nula znamená počet kol, na které je jednotka zamrzlá (10.0).

26.3.3.2. Okno Formation Inventory (Soupis inventáře)

FORMATION INVENTORY				
III SS Panzer Corps				
46455 554 203 0				
[+] / [-]	AFV	NAT	READY	DAMAGED
[-] Heavy Tank:			90	1
	Tiger	GE	90	1
[-] Assault Gun:			64	1
	Stug-H42	GE	6	0
	Stug-IIIg	GE	58	1
[-] Hvy Tank Destroyer:			27	4
	Nashorn	GE	27	4
[-] Lt Tank Destroyer:			16	0
	Marder III	GE	16	0
Select units with Marder III (GE) 1 x 75mm Pak40 L/46 Gun 1 x 7.92mm MG34 AAMG				
TOTAL: 203			197	6

Toto okno se otvírá z tabulky HQ jednotek kliknutím na některou z položek men, guns, AFV nebo Aircraft.

Name: jméno HQ, která je nadřizena uvedeným silám.

Men, Guns, AFV, Aircraft: pro každou z těchto kategorií je zde ikona a počet položek. Kliknutím na kategorii (třeba AFV) text zčervená a vypíše se podrobný rozpis inventáře této kategorie.

Typ pozemní složky / letadla: tento sloupec obsahuje buď pozemní složky (men, guns, AFV), nebo letadla. dá se rozbalit a sbalit pomocí tlačítek [+] a [-]. Po rozbalení typu (třeba střední tank, nebo stíhač) se zobrazí seznam specifických pozemních složek (např. Panzer IVf2), nebo typů letadel (MC 202 Folgore) se svou siluetou. Kliknutí na zpecifickou pozemní složku vrátí hráče do filtrované hlavní tabulky jednotek, kde zobrazí jen jednotky podřízené HQ jednotce, která obsahuje tyto pozemní složky. Kliknutí na specifický typ letadla přenese hráče do filtrované tabulky leteckých skupin, kde se zobrazí jen letecké skupiny, které obsahují letadla vybraného typu. Rozbalení, nebo sbalení displeje změní zobrazení v ostatních třech sloupcích.

NAT (státní příslušnost): tento sloupec je prázdný, dokud se nerozbalí pozemní složky, nebo typ letadel. Pak se u každého typu zobrazí jeho státní příslušnost.

READY: tento sloupec zobrazuje celkový počet připravených pozemních složek, nebo připravených a rezervních letadel všech typů. Pokud se typ rozbalí, zobrazí se také mezisoučet každé jednotlivé pozemní složky, nebo typu letadla.

DAMAGED: tento sloupec zobrazuje celkový součet poškozených pozemních složek, nebo letadel všech typů. Pokud se typ rozbalí, zobrazí se také mezisoučet každé jednotlivé pozemní složky, nebo typu letadla.

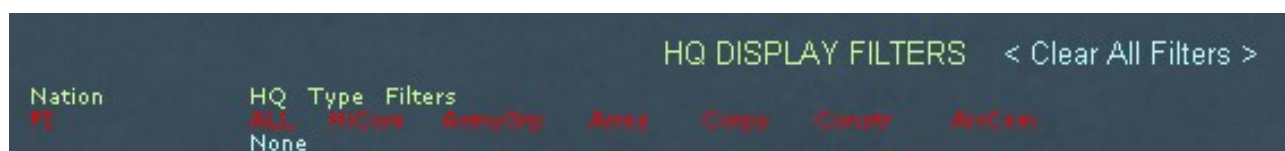
TOTAL: ve spodní části okna je celkový součet položek, celkový součet připravených položek (ready / reserve u letadel) a celkový součet poškozených položek.

26.3.3.3. Funkce

Hlavní tabulka jednotek HQ má funkční část, ve které lze měnit status všech vhodných uvedených jednotek:

Support Level: kliknutí otevře dialogové okno, ve kterém lze změnit zásobovací úroveň všech uvedených jednotek HQ v intervalu -1 až 9. -1 je Locked (7.6.3.2).

26.3.3.4. Filtr tabulky jednotek



Většina filtrů v tabulce HQ jsou tlačítka, která umožní hráči filtrovat údaje podle jeho potřeb. Lze také použít tlačítko 'All' pro zapnutí všech filtrů, nebo tlačítko 'None' pro vypnutí všech filtrů. Všechny letecké HQ, bez ohledu na typ (např. Fliegerkorps nebo Luftflotte) se filtrují tlačítkem 'AirCom'. Tabulka jednotek HQ Osy má také tlačítko 'Nation', kterým se jednotky filtrují podle státní příslušnosti. Tlačítkem 'Clear All Filters' se zruší všechny filtry a třídění sloupců.

26.3.4. Tabulka leteckých skupin (leteckých jednotek)

Tabulka obsahuje všechny hráčovy letecké jednotky. Sestává jen z jednoho pohledu, ale je v něm několik funkcí. Kliknutí na číslo v některém sloupci jednotky otevře okno se seznamem jednotek, které mají vybraný typ letadla.

26.3.4.1. Tabulka leteckých skupin

COMMANDER'S REPORT																			
Units		HQs		Air Groups		Leaders		Battles		Locations		Equipment		Functions					
328 Air Groups Selected				Aircraft Total: 10206, Ready: 9091, Reserve: 548, Damaged: 567															
				Aircraft kills: 0															
Name	Nat	Size	Aircraft	Loc	Air Base	Air Command	NM	Upg	Rpl	Exp	Mrl	Fat	Max	Tot	Rdy	Res	Dmg	Kill	Trul
35 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	79,17	9 ShAD KBF	STAVKA	N	A	A	39	68	14	40	29	21	4	4	0	0
7 GShAP KBF	SU	Rgmt	IL-2M	79,17	9 ShAD KBF	STAVKA	N	A	A	39	73	13	40	31	19	4	8	0	0
10 GIAP KBF	SU	Rgmt	Yak-9M	78,17	1 GIAD KBF	STAVKA	N	A	A	40	73	15	40	29	20	4	5	0	0
11 GIAP	SU	Rgmt	La-5FN	83,16	2 GIAK	STAVKA	N	A	A	40	73	14	40	29	20	7	2	0	0
815 DBAP	SU	Rgmt	IL-4	82,17	113 BAD	13th Air Army	N	A	A	42	73	15	32	27	24	0	3	0	0
840 DBAP	SU	Rgmt	IL-4	82,17	113 BAD	13th Air Army	N	A	A	41	73	14	32	29	27	0	2	0	0
836 DBAP	SU	Rgmt	Tu-2S	82,17	113 BAD	13th Air Army	N	A	A	41	73	13	32	30	28	1	1	0	0
4 GBAP	SU	Rgmt	Pe-2	83,18	276 BAD	13th Air Army	N	A	A	41	86	13	32	30	28	1	1	0	0
58 BAP	SU	Rgmt	Pe-2	83,18	276 BAD	13th Air Army	N	A	A	39	73	14	32	32	28	0	4	0	0
140 BAP	SU	Rgmt	Pe-2	83,18	276 BAD	13th Air Army	N	A	A	38	73	14	32	30	27	1	2	0	0
15 GShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	37	86	15	40	27	20	5	2	0	0
566 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	38	73	15	40	26	22	4	0	0	0
943 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	38	73	13	40	32	24	7	1	0	0
999 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	36	73	14	40	28	20	5	3	0	0
448 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	80,14	281 ShAD	13th Air Army	N	A	A	35	73	14	40	28	26	0	2	0	0
703 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	80,14	281 ShAD	13th Air Army	N	A	A	37	73	15	40	31	30	0	1	0	0
872 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	80,14	281 ShAD	13th Air Army	N	A	A	35	73	15	40	31	28	0	3	0	0
29 GIAP	SU	Rgmt	Yak-9D	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	40	86	15	40	33	22	8	3	0	0
159 IAP	SU	Rgmt	Yak-7B	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	37	73	15	40	34	23	9	2	0	0
196 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	36	73	14	40	33	25	7	1	0	0
191 IAP	SU	Rgmt	La-5FN	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	42	73	15	40	28	22	6	0	0	0
13 ORAP	SU	Rgmt	Pe-2R	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	41	73	13	32	27	21	6	0	0	0
68 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,41	5 GIAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	39	86	14	40	34	32	0	2	0	0
28 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,41	5 GIAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	40	86	14	40	31	25	5	1	0	0
72 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,41	5 GIAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	37	86	14	40	33	32	0	1	0	0
17 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,45	190 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	36	73	14	40	29	27	0	2	0	0
494 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,45	190 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	39	73	14	40	33	31	0	2	0	0
821 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,45	190 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	40	73	13	40	34	22	11	1	0	0
761 IAP	SU	Rgmt	Yak-7B	86,40	259 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	40	73	14	40	33	32	0	1	0	0
976 IAP	SU	Rgmt	Yak-9D	86,40	259 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	38	73	14	40	33	21	10	2	0	0
21 IAP	SU	Rgmt	La-5FN	86,40	259 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	39	73	14	40	32	32	0	0	0	0
AIR GROUP DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >																			
Guards All	Aircraft		Type	Filters	IC TR	IC TR	IC TR	IC TR	IC TR	Pct Ready ALL	Pct Total ALL	Base Frozen ALL							
	10		10	10	10	10	10	10	10										
	10		10	10	10	10	10	10	10										

Zobrazuje celkový počet letadel v leteckých skupinách a počet připravených, rezervních a poškozených letadel. Uvádí také počet sestřelů, tedy počet v leteckém boji sestřelených letadel. Tato čísla se mění podle nastavení pohledu a filtrů. Jednotlivé sloupce poskytují tyto informace:

Name: jméno letecké skupiny (8.1.4). Kliknutím na jméno se otevře detailní okno letecké skupiny (5.4.18).

Nat (státní příslušnost): státní příslušnost letecké skupiny.

Size: velikost letecké skupiny (např. Rgmt pro letecký regiment), která předepisuje její maximální velikost (8.1.2). Kliknutí na typ skupiny v tomto sloupci otevře filtrovaný seznam všech leteckých skupin tohoto typu.

Aircraft: specifický typ letadla, přiděleného této letecké skupině (např. FW-190F). Kliknutí na typ letadla v tomto sloupci otevře filtrovaný seznam leteckých skupin se všemi leteckými skupinami s tímto typem letadla.

Loc (umístění): obsahuje hexové souřadnice X a Y letecké základny, ke které je letecká skupina připojena. Neobsahuje jednotky, připojené ke státní rezervě (8.4), jejichž umístění je označeno poznámkou 'reserve'. Až na jednotky ve státní rezervě (bez funkce) kliknutí na umístění vybere hex letecké jednotky a otevře detailní okno letecké základny (5.4.17).

Air Base: zobrazuje leteckou základnu, ke které je letecká skupina připojena. Kliknutí na leteckou základnu v tomto sloupci otevře seznam všech leteckých skupin, připojených k této letecké základně. Letecké skupiny ve státní rezervě budou opatřeny v tomto sloupci oznámkou '-'.

Air Command: zobrazuje HQ, ke které je letecká skupina připojena. Jednotky, připojené mimo mapu ke státní rezervě jsou označeny jako takové. Kliknutí na HQ v tomto sloupci otevře filtrovaný seznam všech leteckých skupin, připojených na leteckou základnu, připojenou k této HQ.

NM (noční mise): zobrazuje povolení pro noční mise (Y), nebo zákaz (N) nočních misí (16.1.6). Kliknutí na nastavený status povolení jej přepne do opačného nastavení.

Upg (swap): zobrazuje povolení letecké skupiny automaticky (A) nebo manuálně (M) měnit letadla (swap - výměna) (8.1.5). Kliknutí na aktuální povolení nastaví další povolení.

Rpl (replacement - nahrazení): zobrazuje povolení (A) nebo zákaz (NA) letecké skupině dostávat během logistické fáze nahrazení (18.2.4). Kliknutí na nastavené povolení jej přepne do opačného nastavení.

Exp, Mrl, Fat: tyto sloupce zobrazují aktuální zkušenost, morálku a únavu letecké skupiny.

Max (maximum): seznam maximálního množství připravených letadel, předepsaného pro leteckou skupinu, založeného na velikosti skupiny (viz size). Rezervní letadla se do maximálního množství letadel v jednotce nepočítají (8.1.1).

Tot (Total): celkový počet letadel, obsahující letadla připravená, poškozená a rezervní, přiřazená k letecké skupině.

Rdy, Res, Dmg: tyto tři sloupce zobrazují počet připravených, rezervních a poškozených letadel, přiřazených letecké skupině. Součet všech tří sloupců se rovná číslu ve sloupci Tot.

Kill: zobrazuje počet nepřátelských letadel, sestřelených leteckou skupinou při vzdušném boji.

Trvl (Travel): zobrazuje procento "leteckých mil" letecké skupiny, které skupina může vynaložit (16.1.1).

26.3.4.2. Funkce

COMMANDER'S REPORT

Units HQs Air Groups Leaders Battles Locations Equipment

4 Air Groups Selected Aircraft Total: 129, Ready: 63, Reserve: 42, Damaged: 24
Aircraft kills: 0

Functions: Night Missions AC Change Mode Replacements **Reserve**

Name	Nat	Size	Aircraft	Loc	Air Base	Air Command	NM	Upg	Rpl	Exp	Mrl	Fat	Max	Tot	Rdy	Res	Dmg	Kill	Trvl
766 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	88,39	211 ShAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	36	73	14	40	34	15	13	6	0	0
10 ORAP	SU	Rgmt	Pe-2R	87,49	278 IAD	3rd Blrs. Air Army	N	A	A	42	73	13	32	32	14	17	1	0	0
11 IAP KBF	SU	Rgmt	Yak-7B	79,17	9 ShAD KBF	STAVKA	N	A	A	38	73	13	40	34	17	6	11	0	0
103 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	83,16	2 GIAK	STAVKA	N	A	A	42	73	14	40	28	17	6	6	0	0

Place selected air groups to reserve?

Yes No

Hlavní okno tabulky leteckých skupin má funkční část se čtyřmi funkcemi, které umožňují hráči měnit status všech vhodných jednotek takto:

Night Mission: po kliknutí se zobrazí dialogové okno, kde hráč určí, zda povolí noční mise (16.1.6). Vložením čísla 1 povolí noční mise, vložením 0 povolí denní mise.

AC Change Mode: po kliknutí se zobrazí dialogové okno, kde hráč určí, zda vybrané letecké skupiny budou měnit letadla automaticky (0), nebo manuálně (1) (8.1.5).

Replacements: po kliknutí se zobrazí dialogové okno, kde hráč určí, zda leteckým skupinám povolí (0), nebo nepovolí (1) dostávat nahrazení v průběhu logistické podfáze nahrazení (18.2.4).

Reserve: po kliknutí se zobrazí dialogové okno, ve kterém hráč může poslat vhodné vybrané letecké skupiny do jejich státní rezervy (8.4.1). Protože se tyto letecké skupiny v rezervě zobrazí až v další kole, zdánlivě se ztratí z tabulky leteckých skupin a detailních oken leteckých základů. U leteckých skupin, s nimiž tuto operaci nelze provést, nebude zobrazena žádná varovná zpráva. I když se hráč pokusí převést je do státní rezervy, prostě zůstanou na obrazovce.

26.3.4.3. Filtry leteckých skupin

AIR GROUP DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Guards	Aircraft	Type	Filters	Pct Ready	Pct Total	Base Frozen
Guards	P	TacB	JP	0.49	ALL	Not Frozen
	FB	LB	TR			
	RP	Rec				
			All			
			None			

Jednotlivé filtry mají volbu zapnuto / vypnuto, která umožňuje hráči nechat vypsát druh leteckých jednotek podle jejich funkce (8.1.3). Lze také použít tlačítko 'All' pro zapnutí všech filtrů, nebo tlačítko 'None' pro vypnutí všech filtrů. Dalších 5 filtrů neovlivňuje výběr leteckých skupin podle funkce.

Osa má vlastní filtr 'Nation', filtrování podle státní příslušnosti. Sověti mají vlastní filtr 'Guards' pro filtrování gardových a negardových jednotek.

Filtr Base Frozen přepíná mezi všemi, zamrzlými a nezamrzlými jednotkami. Filtr 'Percent' filtruje podle nastaveného procentního rozsahu mezi 0 a 100+. Defaultní nastavení všech filtrů je 'All'. Kliknutí na tento filtr otevře dialogové okno, kde hráč nastaví hraniční procento. Zaškrtnutí checkboxu pak potvrdí nastavení hraničního procenta. Pro návrat k defaultnímu nastavení se do dialogového boxu zapíše hodnota -1. Druhý procentní filtr je 'Percent Ready Filter'. Zobrazuje procento připravených letadel z předepsaného maximálního množství pro leteckou skupinu.

Filtr 'Percent Total', zobrazuje procento celkových letadel (ready, unready a damaged) z předepsaného maximálního množství pro leteckou skupinu. Aktivní může být jen jeden filtr. Jeho použití automaticky zruší všechny ostatní. Kliknutí na 'Clear All Filters' zruší všechny filtry a sloupcové třídění.

26.3.5. Tabulka vůdců

Obsahuje všechny hráčovy vůdce, kteří mohou být přiřazeni jednotkám HQ (11.0). Nemá žádné funkce.

COMMANDER'S REPORT

Units

HQs

Air Groups

Leaders

Battles

Locations

Equipment

252 Leaders Selected

Name	Nat	Rank	Unit	Pol	Mrl	Ini	Adm	Mech	Inf	Air	Nav	Restr	MaxC	DC	Vic	Def	Fate
Abraham, Erich	GE	GENL	-	6	6	6	5	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Allmendinger, Karl	GE	GEN	-	7	6	6	5	3	7	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Angelis, Maximilian	GE	GEN	6th Army	8	7	6	6	3	6	1	1	LO	C/A	19	0	0	-
Balck, Hermann	GE	GEN	XLVIII Pz Crps	9	8	8	6	8	7	1	1	LO	AG	12	0	0	-
Berlin, Wilhelm	GE	GENL	-	7	6	5	6	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Beyer, Franz	GE	GENL	-	7	6	5	5	3	7	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Bittrich, Wilhelm	GE	GENL	-	8	9	7	5	7	7	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Block, Johannes	GE	GENL	LVI Panzer Corps	8	7	6	5	6	7	1	1	LO	C/A	11	0	0	-
Boege, Ehrenfried	GE	GEN	XLIII Corps	9	8	6	6	5	7	1	1	LO	C/A	12	0	0	-
Brandenberger, Erich	GE	GEN	XXIX Corps	9	7	6	6	7	7	1	1	LO	C/A	14	0	0	-
Breith, Hermann	GE	GEN	-	8	7	6	5	7	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Bulowius, Albert	GE	GENL	-	5	5	4	6	1	1	5	1	AO	C/A	0	0	0	-
Bunau, Rudolf	GE	GEN	XI Corps	9	8	6	5	5	7	1	1	LO	C/A	12	0	0	-
Busch, Ernst	GE	FM	Army Grp. Center	6	7	7	7	5	7	1	1	LO	AG	29	0	0	-
Buschenhagen, Erich	GE	GEN	LII Corps	7	7	6	6	3	7	1	1	LO	C/A	9	0	0	-
Busse, Theodore	GE	GENL	-	8	7	5	6	4	7	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Decker, Karl	GE	GENL	-	7	7	7	5	6	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Deichmann, Paul	GE	GENL	I Flieger Corps	7	7	6	7	1	1	6	1	AO	C/A	8	0	0	-
Demelhuber, Karl-Maria	GE	GEN	-	9	9	5	5	3	7	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Dessloch, Otto	GE	GENO	Luftflotte 4	9	8	7	7	2	5	7	1	-	C/A	20	0	0	-
Dietrich, Sepp	GE	GEN	-	9	9	8	6	6	6	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Falkenstein, Freiherr	GE	GENM	3rd Flieger Div	7	6	6	6	1	1	6	1	AO	C/A	9	0	0	-
Florke, Hermann	GE	GENL	-	7	6	6	5	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Foertsch, Hermann	GE	GENL	-	6	5	5	6	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Forster, Sigismund	GE	GEN	LXXII Corps	7	6	4	5	3	5	1	1	LO	C/A	9	0	0	-
Fretter-Pico, Maximilian	GE	GEN	XXX Corps	7	7	6	7	7	7	1	1	LO	AG	9	0	0	-
Friessner, Johannes	GE	GEN	Narva Det. Army	7	7	7	7	5	8	1	1	LO	AG	21	0	0	-
Frohlich, Stefan	GE	GEN	-	7	6	5	6	1	1	5	1	AO	C/A	0	0	0	-
Fuchs, Robert	GE	GENM	1st Flieger Div	7	5	3	4	3	4	1	1	LO	C/A	8	0	0	-
Gille, Herbert	GE	GENL	-	9	9	7	5	7	7	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Gollnick, Hans	GE	GEN	XXVIII Corps	9	7	6	5	7	7	1	1	LO	C/A	13	0	0	-

LEADER DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Nation

ALL

Leader HQ type filter

None

Army Group

Front

Corps

Command

Army Group

None

High Command

Restriction

Land only

Land only

Sea only

Max Command

Army Group

High Command

None

Fate

ALL

Name: jméno ve formátu jméno, křestní jméno. Kliknutí na jméno otevře detailní okno vůdce (5.4.21).

Nat (Nationality): státní příslušnost, všichni sovětští vůdci mají uvedeno 'SU.'

Rank: hodnost vůdce (11.1). kliknutím na hodnost se otevře filtrovaný seznam všech vůdců s touto hodností.

Unit: pokud vůdce aktuálně velí HQ, bude uvedeno jméno jednotky. U ostatních bude uvedeno '-'.

Leader Ratings: těchto 9 sloupců zobrazuje vůdcovské hodnocení (11.2) politické (Pol), morální (Mrl), iniciativní (Ini), administrativní (Admin), mechanické (Mech), pěchotní (Inf), letecké, a námořní (Nav).

Restr (Restrictions): zobrazuje omezení v možnosti přiřazení velitelské funkce. Omezení jsou na jednotky jen pozemní (GO), jen letecké (AO), letecké a pozemní (None) a jen SS (SS).

MaxC (Maximum Command Level): zobrazuje maximální úroveň velení HQ jednotky. Maximum Command levels jsou Corps/Army (C/A), Army Group/Front (AG/FR), a High Command (HC).

DC (Dismissal Cost): cena za odvolání vůdce v administrativních bodech.

Vic (Victories): zobrazuje aktuální počet vítězství, dosazžených tímto vůdcem..

Def (Defeats): zobrazuje počet porážek, které tento vůdce utrpěl.

Fate: zobrazuje, zda je vůdce živý či mrtvý. Živý vůdce má označení '-'. Mrtvý vůdce má u jména poznámku zabít v akci (KIA), nebo popraven po odvolání (EXC).

26.3.5.2. Filtry v tabulce vůdců



Mohou být použity jednotlivě, globálně 'All', nebo vůbec 'None'. Pro kategorie velitelských restrikcí a maximální úrovně velení jsou dva oddělené filtry. Filtr 'Fate' filtruje živé a mrtvé vůdce (KIA/EXC). Pro Osu je filtr, přepínající mezi jednotlivými zeměmi. Kliknutí na 'Clear All Filters' zruší všechny filtry a sloupcové třídění.

26.3.6. Tabulka bitev

COMMANDER'S REPORT																															
Units				HQs				Air Groups				Leaders				Battles				Locations				Equipment				Ground		Air	
21 Battles Selected																															
Near	Loc	Attk	Result	Type	ATTACKER			DEFENDER			ATTACKER LOSSES			DEFENDER LOSSES			DEFENDER ESCAPED														
					Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV												
Navlya	96,65	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Kuvshino	94,33	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Belyi	90,44	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Firovo	92,32	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Lokot	97,72	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Temkino	99,49	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Manikhino	104,44	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Kirov (s)	94,56	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Korenevo	98,75	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Lokot	97,72	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
W Moscow	104,45	Ax	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Karachev	99,62	Ax	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	245	0	0	0	0	0	0											
Karachev	99,62	Ax	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	62	0	0	0	0	0	0											
Ruza	99,45	Ax	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0											
Korenevo	98,76	Ax	Retreated	Hasty	18288	233	27	2060	22	0	33	0	0	190	4	0	0	0	0	0											
Korenevo	98,75	Ax	Retreated	Hasty	18271	233	27	1930	19	0	13	1	0	233	3	0	0	0	0	0											
Korenevo	97,75	Ax	Retreated	Delib	18265	232	27	4651	35	0	287	3	1	603	9	0	0	0	0	0											
Lokot	96,72	Ax	Retreated	Hasty	33038	411	147	2060	22	0	184	2	1	261	7	0	0	0	0	0											
Lokot	96,73	Ax	Retreated	Hasty	32549	399	147	6822	74	25	262	3	3	866	17	10	0	0	0	0											
Lokot	97,72	Ax	Routed	Hasty	32777	407	146	1308	8	25	49	1	1	268	3	16	0	0	0	0											
Lokot	97,73	Ax	Retreated	Hasty	33032	396	146	7508	85	0	148	2	0	856	17	0	0	0	0	0											

Standardní seznam je v přesném pořadí tak, jak byly bitvy vedeny. Pohled na pozemní boje se liší od pohledu na vzdušný boj, rozdíl je v typu zobrazených ztrát. Tabulka nemá žádné funkce ani specifické filtry, jen link 'Clear All Filters', který ruší třídění ve sloupcích.

Near: zobraz jméno města, nejbližšího k bitvě.

Loc (Location): obsahuje hexové koordináty bitevního hexu X a Y. Kliknutí na umístění otevře mapu v Battle Locator módu (5.4.11), kde je zobrazena podrobná zpráva pro tuto bitvu.

Attk (Attacker): zobrazuje útočící stranu. Osa (Ax), Sověti (Sov). Pokud je zobrazen symbol '-', ukazuje to na izolovanou jednotku, která se vzdala během předchozí logistické fáze.

Result: zobrazuje výsledek útoku, nebo letecké mise. Partyzánský útok je označen 'partisan'.

Type: zobrazí druh útoku (rychlý, nebo připravený 15.2.). U partyzánských útoků a leteckých misí se zobrazuje '-'.
Attacker and Defender: tyto dvě hlavičky mají pod sebou další tři hlavičky sloupců, kde se zobrazuje složení sil každé strany. V pozemním pohledu tři sloupce zobrazují počet mužů, zbraní a AFV, v leteckém pohledu zobrazují počet stíhačů (Ftr), bombardérů (Bmr) a pomocných letadel (Utl), zapojených do bitvy, nebo letecké mise.

Attacker and Defender Losses: tyto dvě hlavičky mají pod sebou další tři hlavičky sloupců, kde se zobrazují ztráty každé strany. V pozemním pohledu tři sloupce zobrazují počet ztracených mužů, zbraní a AFV, v leteckém pohledu zobrazují počet stíhačů (Ftr), bombardérů (Bmr) a pomocných letadel (Utl), ztracených v bitvě, nebo letecké misi.

COMMANDER'S REPORT																
Units				HQs		Air Groups		Leaders		Battles		Locations		Equipment		Ground
21 Battles Selected																
Near	Loc	Attk	Result	Type	ATTACKER			DEFENDER			ATTACKER LOSSES			DEFENDER LOSSES		
					Ftr	Bmr	Utl	Ftr	Bmr	Utl	Ftr	Bmr	Utl	Ftr	Bmr	Utl
Navlya	96,65	AX	Observed	-	4	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kuvshino	94,33	AX	Observed	-	0	0	2	11	0	0	0	0	0	4	0	0
Belyi	90,44	AX	Observed	-	0	0	4	16	0	0	0	0	0	2	0	0
Firovo	92,32	AX	Observed	-	0	0	2	9	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,72	AX	Observed	-	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Temkino	99,49	AX	Observed	-	0	0	4	9	0	0	0	0	0	1	0	0
Manikhino	104,44	AX	Observed	-	0	0	4	32	0	0	0	0	0	3	0	0
Kirov (s)	94,56	AX	Observed	-	0	0	2	8	0	0	0	0	0	3	0	0
Korenevo	98,75	AX	Observed	-	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,72	AX	Observed	-	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
W Moscow	104,45	AX	AF Bombed	-	3	61	0	133	0	0	1	14	0	14	0	0
Karachev	99,62	AX	AF Bombed	-	39	71	0	12	0	0	1	1	0	11	11	0
Karachev	99,62	AX	AF Bombed	-	52	66	0	6	0	0	0	1	0	4	5	0
Ruza	99,45	AX	AF Bombed	-	2	26	0	54	0	0	0	6	0	9	0	0
Korenevo	98,76	AX	Retreated	Hasty	36	22	0	0	4	0	0	0	0	0	2	0
Korenevo	98,75	AX	Retreated	Hasty	37	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Korenevo	97,75	AX	Retreated	Delib	81	46	0	0	9	0	1	0	0	0	7	0
Lokot	96,72	AX	Retreated	Hasty	41	25	0	0	5	0	0	0	0	0	1	0
Lokot	96,73	AX	Retreated	Hasty	27	13	0	0	5	0	0	0	0	0	2	0
Lokot	97,72	AX	Routed	Hasty	18	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,73	AX	Retreated	Hasty	36	29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Defender Escaped: tato hlavička je jen pro pozemní složky a má pod sebou tři hlavičky sloupců, které zobrazují počet mužů, zbraní a AFV, které nebyly zničeny, nebo zajaty, protože jednotka byla rozprášena, nebo se vzdala a budou tak vráceni do výrobního zásobníku (15.9).

26.3.7. Tabulka umístění

Tabulka obsahuje všechna města, ovládaná hráčem, na mapě i mimo ni. Tabulka má dva pohledy. Storage view (defaultní) zobrazuje zásoby, zdroje a sklady oleje s požadavkem na jejich množství a počet protiletadlových podpůrných jednotek. Průmyslový pohled zobrazuje počet továrních bodů všech typů továren a veškeré poškození těchto továren. Tabulka nemá žádné funkce.

Name: jméno hexu.

Nat (Nationality): státní příslušnost města. ovládnutí hexu jiným státem státní příslušnost nemění. Kliknutím na státní příslušnost v tomto sloupci se zobrazí filtrovaný seznam měst této státní příslušnosti.

Loc (Location): seznam městských hexů s umístěním v souřadnicích X, Y. Lokality mimo mapu jsou označeny (*). Kliknutí na umístění se otevře detailní okno města (5.2.27) a u lokalit na mapě se vybere jejich hex. U nemapových lokalit zůstanou vybrané předchozí hexy.

Pop (Population): zobrazuje stálo obyvatelstvo města (6.1, 6.2).

26.3.7.1. Tabulka umístění - skladový pohled

COMMANDER'S REPORT												
Units HQs Air Groups Leaders Battles Locations Equipment Storage Industry												
634 Locations Selected												
Name	Nat	Loc	Pop	AA	Sup	SupR	Fuel	FuelR	Res	ResR	Oil	OilR
Molotov	SU	174,25	23	0	2000	1000	0	0	2000	2000	0	0
Kirov	SU	150,21	24	0	91	91	0	0	0	0	0	0
Vologda	SU	115,19	12	5	26	36	0	10	0	0	0	0
Leningrad	SU	81,16	40	6	135949	41831	5995	39536	15000	15000	5000	0
Novorossiysk	SU	115,120	10	4	9984	55552	0	55542	0	0	0	0
Yaroslavl	SU	115,31	16	7	2771	474	0	12	2000	2000	0	0
Naberezhnye Chelny	SU	164,40	8	0	0	0	3000	0	0	0	3000	3000
Maikop	SU	125,121	1	4	0	20	15471	3	0	0	15000	15000
Kalinin	SU	101,36	12	2	87516	7	0	4	0	0	0	0
Kazan	SU	151,40	25	0	3830	176	0	0	3000	3000	0	0
Gorky	SU	132,37	25	7	101779	1705	0	8	3000	2000	0	0
Vladimir	SU	116,41	10	2	2509	9	0	4	2000	2000	0	0
Moscow	SU	106,45	50	10	110314	2652	2	3	20000	20000	5000	5000
Volkhov	SU	88,16	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tula	SU	108,57	15	5	1040	1040	0	8	1000	1000	0	0
Kuybyshev	SU	155,61	24	3	10976	271	0	6	10000	10000	0	0
Baku	SU	171,138	24	6	0	62574	30000	62536	0	0	40000	41000
Tuapse	SU	121,124	1	2	4962	60544	0	60540	0	0	0	0
Sukhumi	SU	130,131	10	0	0	63536	0	63536	0	0	0	0
Krasnodar	SU	120,118	20	3	11	11	2	3	3000	2000	2000	2000
Tambov	SU	124,64	16	4	1714	16	0	6	3000	2000	0	0
Saratov	SU	143,71	17	5	105257	177	5	5	0	0	5000	5000
Voronezh	SU	116,71	16	4	332	333	0	8	2000	2000	0	0
Stalingrad	SU	143,88	15	11	8137	1744	0	10	10000	10000	0	0
Rostov	SU	123,102	17	4	525	533	0	8	9000	0	0	0
Astrakhan	SU	165,108	1	0	0	62536	0	62536	4000	0	0	0
Votkinsk	SU	170,32	4	0	1000	1000	0	0	0	0	0	0
Sevastopol	SU	94,122	4	0	15000	50536	0	50536	0	0	0	0
Grozny	SU	153,128	7	3	0	24	15902	2	0	0	15000	15000
Millerovo	SU	126,90	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Svoboda	SU	119,75	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0

LOCATION DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Captured
ALLOnMap
ALLDamaged Factories
ALL

AA: počet protiletových podpůrných jednotek, připojených k městu (7.4.1).

Current Storage a Storage Requirements: těchto devět sloupců zobrazuje množství zásob (Sup), paliva (Fuel), zdrojů (Res), a oleje (Oil), aktuálně uložené v hexech. Zobrazuje také požadované množství zásob (SupR), paliva (FuelR), zdrojů (ResR), a oleje (OilR) požadovaného městem, které je založeno na počtu a typu továren ve městě.

26.3.7.2. Tabulka umístění - průmyslový pohled

Průmyslový pohled se skládá z dalších dvanácti sloupců, které zobrazují počet továrních bodů pro tyto druhy továren:

personál (**Man**)
těžký průmysl (**HI**)
syntetické palivo (**SFuel**)
zdroje (**Res**), palivo (**Fuel**)
olej (**Oil**), všeobecná vozidla (**Veh**)
zbraně (**Arm**)
obrněná bojová vozidla (**Afv**)
letadla (**Air**), železnice (**Rail**)
přístav (**Port**)

Pro letadla a AFV / bojová vozidla je počet továrních bodů součtem všech těchto druhů továren. Například Hannover má sedm různých továren na bojová vozidla s celkem 18 továrními body, uvedenými v průmyslovém pohledu. Pokud tento typ továren utrpí poškození, procento škody bude zobrazeno vedle počtu továrních bodů tohoto typu továrny.

COMMANDER'S REPORT																
Units HQs Air Groups Leaders Battles Locations Equipment																
421 Locations Selected																
Name	Nat	Loc	Pop	Man	HI	SFuel	Res	Fuel	Oil	Yeh	Arm	Afu	Air	Rail	Port	
Sumy	SU	98,78	9	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(6)	0	
Belgorod	SU	106,80	11	4(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Kiev	SU	80,81	16	4(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5(7)	0	
Zhitomir	SU	73,82	10	4(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Kharkov	SU	105,84	20	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9(4)	0	
Poltava	SU	97,87	12	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2(4)	0	
Cherkassy	SU	87,88	9	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Stalingrad	SU	143,88	15	3(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12(2)	0	
Vinnitsa	SU	71,89	12	4(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Vyborg	SU	76,10	1	1(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Kerch	SU	108,116	2	2(7)	0	0	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	3	
Dno	SU	80,30	1	1(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Kaniv	SU	85,86	3	2(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Dnepropetrovsk	SU	100,94	15	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6(3)	0	
Uman	SU	79,92	4	2(5)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Chernovtsy	SU	58,95	9	4(5)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Luga	SU	78,23	1	1(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Stalino	SU	113,97	19	4(5)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3(5)	0	
Krivoi Rog	SU	92,99	5	2(5)	0	0	10(5)	0	0	0	0	0	0	2(7)	0	
Zaporozhye	SU	100,99	15	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(2)	0	
Rostov	SU	123,102	17	5(1)	0	0	0	0	0	0	3	0	0	5(1)	0	
Mariupol	SU	112,103	4	2(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
Nikolaev	SU	86,105	5	2(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(7)	0	
Kherson	SU	89,107	4	2(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(7)	0	
Odessa	SU	81,108	11	4(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6(7)	15	
Kremenchug	SU	91,91	4	2(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(6)	0	
Simferopol	SU	96,119	4	2(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Grozny	SU	153,128	7	5	0	0	0	0	10(4)	0	1	0	0	6	0	
Berdichev	SU	72,84	4	2(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Fastov	SU	78,84	1	1(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Smela	SU	85,89	3	2(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

26.3.7.3. Filtry tabulky umístění

Tabulka obsahuje tři různé filtry (Capture - ukořistěno, OnMap - na mapě a Damaged Factories - poškozené továrny), zobrazující specifický status. Zobrazit se dají všechny lokality, lokality s tímto statutem a lokality bez tohoto statutu (non). 'Clear All Filters' zruší všechno filtrování a třídění ve sloupcích.

26.3.8. Tabulka vybavení

Tato tabulka je odkazová databáze, poskytující informace o vybavení a zařízení obou stran. Má tři různé pohledy: pozemní složky (defaultně), letadla a zbraně (zařízení). podle vybraného pohledu se zobrazí celkový počet pozemních bud' složek, letadel, nebo zbraní (zařízení). Pro pozemní složky a letadla může hráč použít okno 'Compare' (26.3.8.5).

26.3.8.1. Pohled vybavení pozemních složek

Name: seznam se jménem každé složky, oddělený hlavičkou třídy (např. Infantry, AFV, Armoured cars atd.). Kliknutím na pozemní složku se otevře srovnávací okno.

Nat (Nationality): seznam státní příslušnosti pozemních složek.

Type: seznam specifických typů (26.1.4) pro pozemní složky.

SDate (Start Date): zobrazuje měsíc a rok začátku výroby pozemní složky.

EDate (End Date): zobrazuje měsíc a rok ukončení výroby pozemní složky.

Upg (Upgrade): zobrazuje upgradovací atribut pozemní složky - identifikační číslo (ID). Pokud pozemní složku nelze upgradovat, bude v tomto sloupci symbol '-'. Kliknutím na upgradovací číslo se otevře porovnávací okno se srovnáním pozemní složky s upgradovanou pozemní složkou.

COMMANDER'S REPORT

Ground

Aircraft

Weapons

Units

HQs

Air Groups

Leaders

Battles

Locations

Equipment

34 Ground Elements Selected

Name	Nat	Type	SDate	EDate	Upg	Men	Spd	Size	Fuel	Ammo	Rcl	Cost	BldLim	FArm	SArm	TArm	Load
_____ AFV _____																	
CV-33	IT	Light Tank	1-33	12-41	-	2	26	2	20	60	30	38	0	15	10	5	15
L6/40	IT	Light Tank	2-41	9-42	183	2	26	3	26	150	30	82	1	40	18	6	31
M-11/39	IT	Medium Tank	1-37	11-40	180	3	21	4	28	221	30	142	0	30	15	7	50
M-13/40	IT	Medium Tank	11-40	12-42	181	4	11	4	34	629	30	170	3	34	26	12	64
M-15/42	IT	Medium Tank	1-43	12-43	-	4	25	4	42	680	30	191	1	42	26	12	70
P-26/40	IT	Heavy Tank	1-43	12-44	-	4	26	4	60	1090	30	318	0	73	48	19	117
_____ SP Artillery _____																	
Semovente L40 da 47	IT	Tank Destroyer	10-41	2-43	188	3	26	3	26	371	30	68	4	45	16	6	32
Semovente M40 da 75	IT	Assault Gun	1-41	12-42	185	3	20	3	22	649	30	128	2	45	26	11	59
Semovente M43 da 105	IT	Assault Gun	3-43	12-44	-	3	24	3	71	1850	30	154	1	67	36	15	71
Semovente M42 da 75	IT	Tank Destroyer	3-43	12-43	-	3	25	3	47	726	30	149	1	45	26	11	68
_____ Armored Cars _____																	
Autoblinda Armored Car	IT	Armored Car	1-40	12-43	-	4	49	4	10	219	5	94	3	13	10	6	35
_____ Infantry Weapon _____																	
8mm Machine Gun	IT	Machinegun	1-39	12-43	-	4	4	1	3	14	0	4	0	0	0	0	2
20mm Anti-tank Rifle	IT	Infantry-AT	1-39	12-43	-	2	6	1	2	6	0	1	0	0	0	0	1
45mm Mortar	IT	Light Mortar	1-35	12-43	-	2	6	1	2	26	0	2	0	0	0	0	1
_____ Support _____																	
Support	IT	Support	1-39	12-45	-	20	6	0	6	0	0	2	0	0	0	0	10
_____ Mech. Infantry _____																	
Motorcycle Squad	IT	Motorcycle Squa	1-39	12-43	199	10	60	1	10	22	0	44	0	0	0	0	14
_____ SP Weapon _____																	
Semovente M41M da 90	IT	SP Flak	1-41	12-42	-	4	20	3	53	1452	30	233	0	32	17	0	77
_____ Artillery _____																	
75mm Anti-tank Gun	IT	AT Gun	1-42	12-43	-	8	0	1	6	418	0	26	0	0	0	0	11
20mm Anti-tank Gun	IT	Light AT Gun	1-35	12-42	-	4	0	1	6	160	0	7	0	0	0	0	2
37mm Anti-tank Gun	IT	AT Gun	1-39	12-43	-	6	0	1	6	184	0	14	0	0	0	0	5
47mm Anti-tank Gun	IT	AT Gun	1-39	12-43	-	6	0	1	6	274	0	16	0	0	0	0	4
20mm Anti-aircraft Gun	IT	Light Flak	1-39	12-43	-	6	0	1	6	179	0	19	0	0	0	0	5
90mm Anti-aircraft Gun	IT	Medium Flak	1-41	12-43	-	10	0	2	22	1106	0	56	0	0	0	0	28

Nation

Axis

Soviet

No.

EQUIPMENT DISPLAY FILTERS

< Clear All Filters >

Ground Element Characteristics: těchto pět sloupců zobrazuje počet mužů (Men), taktické rychlosti (Spd), spotřeby paliva (Fuel), spotřeby munice (Ammo) a hodnocení spolehlivosti (Rel) pro pozemní složky.

Production Information: tyto dva sloupce zobrazují cenu v zásobách za budování pozemních složek a maximální množství vybavení, které lze vyrobit (BldLim) v jednotlivé lokaci.

Armor: hodnocení obrněné vozidel, vyjádřeno z hlediska čelní strany (FArm), z boku (SArm) a z vrchu (TArm).

Load: zobrazuje níkadovou cenu za strategickou a leteckou přepravu.

26.3.8.2. Pohled vybavení letadel

Name: zobrazuje jméno každého letadla. Kliknutím na jméno se otevře srovnávací okno.

Nat (Nationality): seznam státní příslušnosti letadel.

Type: seznam typů letadel podle funkce (8.1.3).

SDate (Start Date): zobrazuje měsíc a rok začátku výroby letadla.

EDate (End Date): zobrazuje měsíc a rok ukončení výroby letadla.

Upg (Upgrade): zobrazuje upgradovací atribut letadla - identifikační číslo (ID). Pokud letadlo nelze upgradovat, bude v tomto sloupci symbol '-'. Kliknutím na upgradovací číslo se otevře porovnávací okno se srovnáním letadla s upgradovaným letadlem.

Aircraft Characteristics: těchto devět sloupců poskytuje počet členů posádek v letadlech, maximální rychlost, cestovní rychlost, stoupavost, maximální dostupnou výšku, nosnost, dolet, náklad munice a obsah paliva.

Production Information: tyto dva sloupce zobrazují cenu v zásobách za postavení letadel a maximální možný počet stavěných letadel (Bld) v jedné lokaci.

Arm (Armor): zobrazuje pancéřování letadel.

Dur (Durability): zobrazuje odolnost letadel.

Mnvr (Manuever): zobrazuje ovladatelnost letadel.

Rel (Reliability): zobrazuje spolehlivost letadel.

26.3.8.3. Zbraně (zařízení)

COMMANDER'S REPORT														
UnitsHQsAir GroupsLeadersBattlesLocationsEquipment										Ground	Aircraft	Weapons		
475 Weapons Selected														
Name	Type	Load	Eff	Rng	Acc	Ceil	RoF	Blast	AAir	ASoft	AArm	Pen	HEAT	HVAP
AI Mk.IV Radar	air RADAR	100	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Monica	air RADAR	100	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FuG 220 SN-2	air RADAR	100	40	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0
AI Mk.VII Radar	air RADAR	100	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FuG 218 Neptun	air RADAR	100	45	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0
FuG 240 Berlin	air RADAR	100	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AI Mk.X Radar	air RADAR	100	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mammut	ground RADAR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CHL Radar	ground RADAR	22222	50	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0
CH Radar	ground RADAR	22222	60	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	0	0
Freya	ground RADAR	22222	65	0	60	0	0	0	0	0	0	500	0	0
ELINT Receivers	ELINT	200	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Balloon Barrage	balloon	16	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AA Machinegun	AA weapon	2	1	2000	1	0	33	0	0	3	3	1	0	0
20mm Flak38 AA Gun	AA weapon	4	3	2000	400	6000	90	0	8	8	0	34	0	0
37mm Flak36 AA Gun	AA weapon	8	5	2500	500	15000	60	0	20	20	5	46	0	0
37mm Flak43 AA Gun	AA weapon	8	5	2500	500	15000	60	0	20	20	5	46	0	0
37mm 61-K AA Gun	AA weapon	8	5	2500	500	15000	50	0	20	20	5	51	0	0
88mm Flak18 AA Gun	AA weapon	16	6	5000	1000	26000	14	4	95	95	24	123	0	161
20mm Quad Flak38 AA Gun	AA weapon	6	6	2000	750	7000	400	0	8	8	0	34	0	0
105mm Flak38 AA Gun	AA weapon	24	8	6000	1250	35000	12	5	121	121	30	215	0	0
128mm Flak40 AA Gun	AA weapon	32	14	32000	10	40000	9	7	176	176	44	258	0	0
Molotov Cocktail	flame	0	0	50	600	0	1	0	0	0	0	0	90	0
Anti-Tank Grenade	flame	0	0	50	600	0	1	0	0	0	0	0	110	0
Flamethrower	flame	0	0	50	1250	0	2	0	0	100	100	0	0	0
7.92mm vz.24 Rifle	man weapon	0	0	500	250	500	5	0	3	3	0	0	0	0
7.92mm Kar 98k Rifle	man weapon	0	0	500	250	500	5	0	3	3	0	0	0	0
9mm MP38/40 SMG	man weapon	0	0	150	50	200	25	0	1	2	0	0	0	0

Name: jméno zbraně (zařízení).

Type: typ zbraně (např. těžký kulomet, bomba, radar, přídatná nádrž atd.) kliknutím na specifický typ v tomto sloupci se zobrazí filtrovaný seznam tohoto typu zbraně (zařízení).

Weapon (Device) Characteristics: v těchto dvaceti sloupcích jsou informace o zbraních (zařízeních) cena, účinek (Eff), dostřel (Rng), přesnost (Acc), výškový dostřel pro AA zbraně (Ceil), kadence (RoF), poloměr exploze (Blast), efektivita protiletcké palby (AAir), protipěchotní efektivita (ASoft), protipancéřová efektivita (AArm), efektivita proražení cíle (Pen), protitanková tříštivá efektivita (HEAT), a vysokorychlostní průbojná efektivita (HVAP).

26.3.8.4. Filtry tabulky vybavení

Tabulka má tři filtry - Nation, Axis a Soviet, které nejsou použitelné v pohledu zbraně (zařízení). Filtr Nation je použit jako defaultní. Přepíná mezi jednotlivými zeměmi. Axis (Osa) a Soviet přepíná mezi 'Yes' a 'No' s defaultním 'Yes'. Kliknutí na 'Clear All Filters' zruší všechny filtry a třídění sloupců.

26.3.8.5. Porovnávací okno

GROUND ELEMENTS COMPARE				
		T-34/85 M1944		Select Ground Element Same Class ☒
	Nation: Soviet Union		T-26 M1937	SU Light Tank
	Class: AFV		T-60 M1941	SU Light Tank
	Type: Medium Tank		T-70 M1942	SU Light Tank
	Start Date: 1-1944		M3 Stuart	SU Light Tank
	End Date: 12-1945		T-50 M1941	SU Light Tank
	Upgrade: -		Panzer IIIe	GE Medium Tank
	Men: 5		Panzer IIIg	GE Medium Tank
	Speed: 31		Panzer IIIh	GE Medium Tank
	Size: 5		Panzer IIIj L/60	GE Medium Tank
	Ammo Use: 1254		Panzer IIIm	GE Medium Tank
85mm D-5 Gun medium gun		Fuel Use: 53	Panzer 35(t)	GE Medium Tank
Load: 0	Speed: 31	Build Cost: 402	Panzer 38(t)	GE Medium Tank
Effect: 0	Size: 5	Build Limit: 50	Panzer 38(t)E	GE Medium Tank
Range: 2500	Ammo Use: 1254	Reliability: 10	Panzer IVf2	GE Medium Tank
Accuracy: 600	Fuel Use: 53	Front Armor: 94	Panzer IVg	GE Medium Tank
Ceiling: 0	Build Cost: 402	Side Armor: 61	Panzer IVh	GE Medium Tank
Rate of Fire: 10	Build Limit: 50	Top Armor: 20	Panther D	GE Medium Tank
Blast: 4	Reliability: 10		Panther A	GE Medium Tank
Anti-Air: 0			Panther G	GE Medium Tank
Anti-Soft: 90			Panzer IVj	GE Medium Tank
Anti-Armor: 22			T-28 M1932	FI Medium Tank
Penetration: 122			T-34 M1940	FI Medium Tank
HEAT Pen: 0			Panzer IVj(F)	FI Medium Tank
HVAR Pen: 178				

Umožňuje hráči porovnat informace o dvou různých pozemních složkách, nebo letadlech. Okno se otvírá buď přes jméno, nebo upgradovací sloupec.

Pokud se použije jméno, porovnávací okno zobrazuje pozemní složky, nebo letadla, na jedné straně a seznam všech ostatních složek na straně druhé. kliknutí na pozemní složku či letadlo dokončí výběr pro porovnávací okno. Pro porovnávání ozemních složek slouží checkbox 'Same Class', který zobrazí jen pozemní složky, uvedené pod hlavičkou třídy. Při nezaškrtnutém checkboxu může hráč vybírat ze všech pozemních složek.

Pokud se použije pro otevření porovnávacího okna upgradovací sloupec, na druhé straně porovnávacího okna se automaticky zobrazí pozemní složka, nebo letadlo.

GROUND ELEMENTS COMPARE

Obě strany porovnávacího okna mají stejné čtyři sekce: jméno, typová silueta, vlajka státu a obrázek.

Zbraně (zařízení) pozemních složek nebo letadla v detailní sekci zobrazují stejné informace, jako v pohledu tabulky zařízení pro pozemní složky či letadla. Výjimkou je upgradovací pole, které bude obsahovat jméno upgrade, a ne číslo ID.

Seznam zbraní (zařízení) pozemních složek nebo letadel ve stejném formátu zobrazuje detailní okno pozemních složek (5.4.20, 5.4.18).