



příručka pro úplné začátečníky



Obsah

Úvodem.....	2
1. Spuštění hry.....	3
2. Jednotky.....	4
3. Základy boje.....	7
4. Pohyb.....	11
5. Obklíčení.....	15
6. Fog of War - válečná mlha.....	24
7. Zásobování.....	26
8. Jiný způsob zásobování.....	31
9. Letadla.....	32
10. Podpurné jednotky.....	41

Úvodem

Tuto příručku vlastně napsal Casey, který působí na serveru <http://thestrategygamer.com/> . Já jsem se k ní dostal čistě náhodou při překladu manuálu ke Gary Grigsby War in the East. Když už jsem překládal manuál k WitE, překlátil jsem do češtiny i tohle. Není nad vysvětlení z praxe a několik dobře komentovaných příkladů. Pokud vám tato příručka umožní WitE lépe pochopit, zásluhy nemám já, nýbrž Casey a tomu patří váš dík.

Na originální návody se můžete podívat zde:

<http://thestrategygamer.com/2015/07/21/gary-grigsbys-war-in-the-east-basics/>

Pro příručku platí stejná pravidla jako pro všechno, co bylo zveřejněno na serveru jajjun.com. Smíte si ji stáhnout, darovat či převyprávět libovolné osobě, ale NESMÍTE ji zveřejnit na jiném serveru, než jajjun.com.

Zejména přísně zakázáno je umístit ji jakoukoliv formou na Steam!

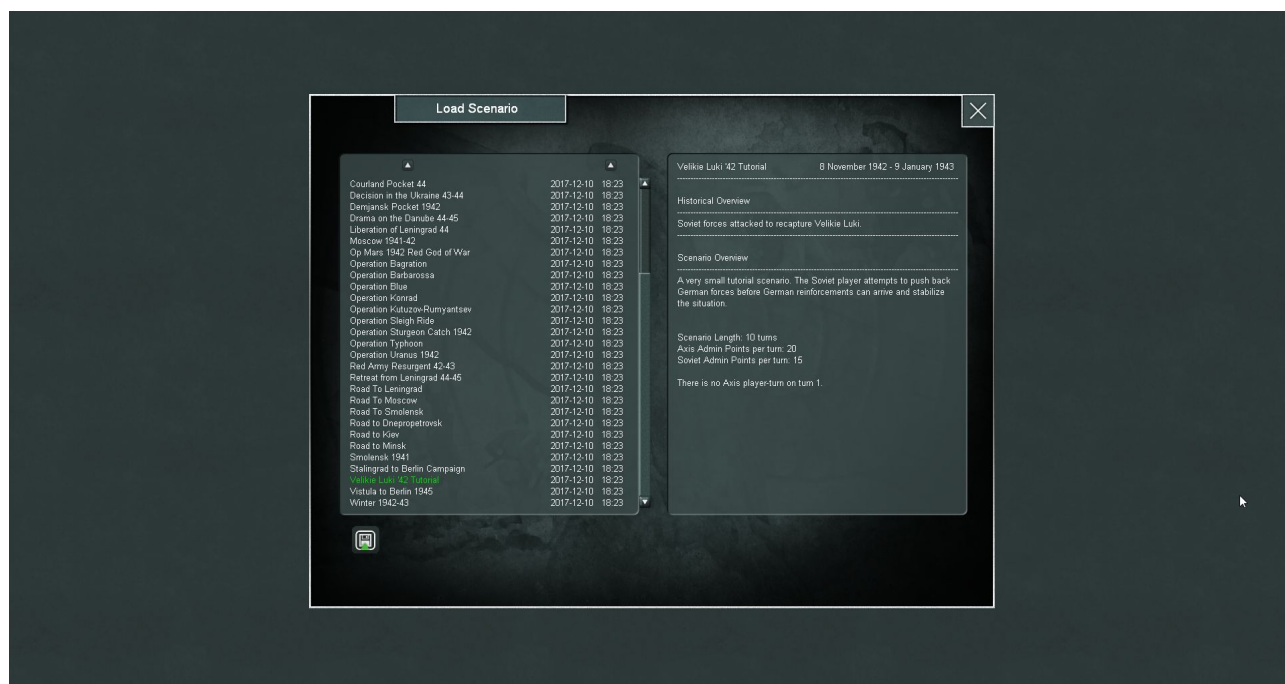
WhiteHorse

1. Spuštění hry

Po spuštění hry se dostanete na tuto titulní obrazovku:

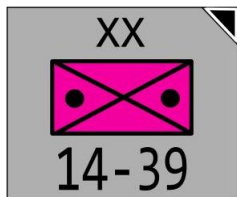


Zde si můžete vybrat, které frakce jsou ovládány hráčem nebo AI. Nastavte Němce jako Human a Rusy jako AI. Po nastavení parametrů hry klikněte na Pick Scenario a vyberte si scénář.



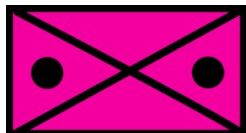
Zatím není vhodné pustit se do kompletní války, začneme se scénářem „Road to Minsk“. Na co se to teď vlastně díváme?

2. Jednotky



Základem celé hry War in the East (dále jen WitE) je znak (hrací kámen) jednotky se symbolem NATO, který budeme dále nazývat žeton. Taková grafická podoba bývala populární v 70tých letech. Později se grafika her změnila spíše do podoby Hearts of Iron. Grafika WitE může být poněkud nepřehledná a pro nováčka nepříliš intuitivní.

Začneme v prostředku a pak si budeme všimnat znaků nahoře a čísel dole.



Toto je označení typu jednotky. Uvidíte obdélníky, ovály, lomítka a další znaky, ale k tomu se dostaneme později. Zde se jedná o mechanizovanou pěchotu. Obvykle se jedná o divizi Panzer, případně SS, ale také uvidíte běžnou jednotku Wehrmachtu.

XX

XX označuje tuto jednotku jako divizi. Setkáte se také s dalším označením:

II - prapor

III - pluk

X - brigáda

XX - divize

XXX - sbor

XXXX - armáda

XXXXX - skupina armád

Pluk vznikne, když použijete tlačítko Build Up / Breakdown. V některých scénářích začnete se spoustou těchto jednotek. Později se dostaneme k bojové hodnotě, ale uvědomte si, že rozdělujete divizi a pluky budou logicky slabší než celá divize.

Proč byste to tedy měli dělat? Možná na frontě neočekáváte, že nepřítel zaútočí.

14-39

Tohle jsou důležitá čísla. První hodnota je bojová síla. Ta se počítá z tuny různých proměnných. Výbava, únava, zkušenost, morálka, připojené jednotky, efektivita velitelství, počasí, to vše se spojilo do prvního čísla. Vyšší je lepší.

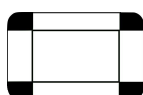
Druhé číslo je hodnota vašeho pohybu - pohybové body. Vyšší je lepší, ale při pohybu to bude klesat.

Projíždíte bažinou? Bude vás to stát více pohybových bodů. Pohybujete se vedle nepřítele? Bude vás to stát více pohybových bodů. Dochází palivo? Začnete s ještě méně pohybovými body. Vaše mechanizované jednotky při plném paliva získají 50 bodů pohybu. Vaše pěchota 16.

Co z toho plyne?. Vaše tanky se mohou dostat oproti pěchotě třikrát dál. Roztáhněte to na pár týdnů a můžete snadno předběhnout své zásobovací linky.

Symbol	Unit Type	Symbol	Unit Type
	Armour		Infantry
	Mechanized		Mountain Infantry
	Motorized Infantry		Parachute (Airborne)
	Self-Propelled Artillery		Air Landing
	Artillery, Mortar, Rocket		Cavalry
	Anti-Aircraft		Security
	Anti-Tank		Engineer
	Headquarters		Fortified Zone/Region
	Aviation (Air Base Unit)		Machinegun
	Partisan Cadre		Partisan

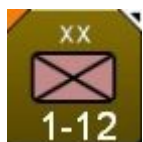
Tohle samozřejmě nejsou všechny typy jednotek. Jsou to však ty, které uvidíte nejčastěji. Brzy se do toho dostanete. Většina z nich je docela srozumitelná. Jednotka, která opravdu potřebuje důkladné vysvětlení, je Opravář železnic (Rail Repair). Výsadky zásob jsou ve WitE vzácné, zásoby většinou přesunujete po železnici. Je to spousta spotřebního materiálu. Vaše jednotky musí být pro zásobování v určitém počtu hexů od železniční trati. To se liší v závislosti na počasí a typu terénu, ale jakmile postupujete příliš rychle, dojde vám pivo a munice.



Fortified Zone/region - tato jednotka si zaslouží zvláštní zmínku. Pokud hrajete jako Německo, moc jich na začátku mít nebudete, ale během své první zimy je budete chtít. Hodně je budete chtít. Je to opevněný region (hex, nebo též zóna). Pokud není přítomna žádná jednotka, opevnění hexu se rozpadne. Chcete si zachovat tato velká opevnění, ale nechcete je svázat s pěchotní divizi? Postavte je.

Nemohou se hýbat. Nemohou zaútočit. Jediné, co dělají, je udržování opevněného prostoru a pomáhají při obraně. Pokud budete potřebovat obrannou linii, můžete je rozebrat a postavit jinde. Nyní, když je vaše fronta prodloužená, musíte mít opevnění, na které se budete moci vrátit.

Nevýhodou je, že vyžadují pracovní sílu, stojí administrativní body a spotřebovávají zásoby. Navíc odvádějí jednotky pryč od případných útočných rolí.



Ještě pár maličkostí. Co je ten černý trojúhelník v pravém horním rohu žetonu? Ten vám řekne, zda se jednotka posunula nebo ne (nebo zda se vůbec může pohybovat). Žádný trojúhelník, žádný zbývajcí pohyb (případně jednotka začínala bez pohybu).

Vlevo nahoře uvidíte také barevné trojúhelníky. To jsou vaše „soft factory“. Ty vám umožní vidět věci jako je morálka, zásobování a zkušenosti. Ve hře klikněte v pravém horním rohu hned vedle informační karty „Vehicle Pool“ (zásobník vozidel).

Barva pozadí je také důležitá:

Celá černá je jednotka SS.

Černá a šedá, neelitní SS.

Krémová jsou Slováci.

Zelená jsou Maďaři.

Světle modrá jsou Rumuni

Žlutí jsou Italové.

A nesmíme zapomenout na hnědou, čili Rusy. Bojte se jejich červených ikon, to jsou ruské gardové jednotky. Ruské ikony, jak uvidíte, vypadají jinak, k nim dostaneme v další kapitole.

Nyní si něco řekneme o některých jednotkách:

Headquarters (HQ): jednotky velitelství jsou nejdůležitějšími a nejzranitelnějšími jednotkami ve hře. Distribuují zásoby svým podřízeným jednotkám, ale musí zůstat v určité blízkosti svých podřízených a sami nesmí mít žádné bojové schopnosti. Vždycky je dobře chraňte!

Infantry: pěchota je páteří přední linie, drží území a poskytuje slušné množství síly pro útok.

Mechanized infantry: pěchotní jednotky přepravované obrněnými transportéry, které mají větší údernou sílu a mnohem větší mobilitu než samotná pěchota. Jsou užitečné pro vyplnění mezer v předních liniích, proražených postupujícími obrněnými jednotkami, ale mohou být také účinně použity na ofenzivní operace.

Armor: jednotky, složené převážně z tanků, zakládají efektivní útoky přes nepřátelské přední linie, aby vám umožnily založit obklíčení a získat vítězné body.

Air base: pracovní plocha pro vaše letectvo. Chraňte je před útokem, ale mějte je v rozumné vzdálenosti od vašich frontových linií.

Mountain infantry: horská pěchota cvičená k tomu, aby byla v horském terénu efektivnější. Pohybuje se rychleji a v horách bojuje účinněji než jiné jednotky, které zase mají více pohubových bodů.

Security: pěchota, která se počítá dvojnásobně pro účely výpočtu potlačování partyzánů na okupovaném území Sovětského svazu.

Na pravé straně obrazovky uvidíte postranní panel jednotky. Poskytuje (po kliknutí na jednotku) některé základní informace o vašich jednotkách, které nejsou zobrazeny na ikonách jednotek:



Nad ikonou jednotky je název jednotky a pod ní je přiřazení jednotky velitelství spolu s vzdáleností a maximální vzdáleností od velitelství (čísla v závorkách).

Na samotné ikoně jednotky si všimněte, že i když máte možnost CV-MOVE, čísla na ikoně na postranním panelu jednotky se zobrazí jako volba COMBAT.

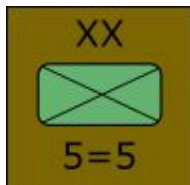
Vpravo od ikony jsou tři čísla, která představují shora dolů všeobecný spotřební materiál, palivo a střelivo. V každém kole se tyto zásoby doplňují.

Pod ikonou jednotky jsou strategické body pohybu jednotky (SMP). ty jsou potřebné k přepravě jednotky po železnici.

Pod nimi je výběrové tlačítko pro přepínání mezi různými možnostmi, jako je READY, REFIT a RESERVE. A úplně dole je počet mužů a dělostřeleckých a obrněných vozidel, obsažených v jednotce.

Nyní, když víte, jak číst základní informace o jednotce, můžeme přejít k základům boje.

3. Základy boje



Žetony nepřátelských sil vypadají jinak než vaše vlastní. Místo toho, abyste viděli číslo podobné 14-39, najednou uvidíte znaménko rovná se. Co to je?

Ve WitE nám nepřátelské síly zobrazují nové informace. První číslo je síla útoku, druhé číslo je obranná síla. Body pohybu vodět nepotřebujeme, protože my jsme soupeř a nemůžeme jejich pohyb znát. Tato čísla jsou založena na vojenské rozvědce a mohou obsahovat různé chyby...

	Ruská pěchotní divize 1 útočná síla 1 obranná síla
	Ruská gardová střelecká divize 5 útočná síla 5 obranná síla
	Ruská pěchotní divize neznámá útočná síla neznámá obranná síla
	neznámá ruská jednotka

Pokud budete hrát s Fog of War, což doporučuji, uvidíte řadu jednotek. Podívejte se na výše uvedenou tabulku. Dobře je v ní vidět útočnou a obrannou sílu.

To je ovšem jen odhad. Spoléhá se na vaši rozvědku a hra vypočítá správnou sílu. Mimo jiné ji ovlivní také počasí, morálka, zásoby, vybavení, velitelé, zkrátka nejrůznější věci. Takže vaše jednotka Wehrmachtu by si mohla myslet, že vidí průměrnou jednotku, která by ale mohla být o něco silnější, než očekává. Číslo, které vidíte, je také pro stoh, nikoli pro jednotku navrchu. Takže tři ruské pěší divize, které jsou samotné 1 = 1, jsou ve stohu 3 = 3.

Čím déle bude vaše jednotka v kontaktu s nepřítelem, tím lepší informace získáte. Lepší informace povedou k lepším útokům.

Když vyšlete na průzkum své letouny, možná uvidíte jen pěší divize. Pilot Luftwaffe sice může vidět jednotky, nemá ponětí o jejich rozvržení, ani morálce.

A co je ještě horší, možná zjistí jen to, že tam něco je. Zdá se, že pilot někoho viděl, ale nevěděl, co to vlastně je. Tady záleží mimo jiné na terénu a typu jednotky. Hustý les se zkoumá hůře, než otevřená planina.



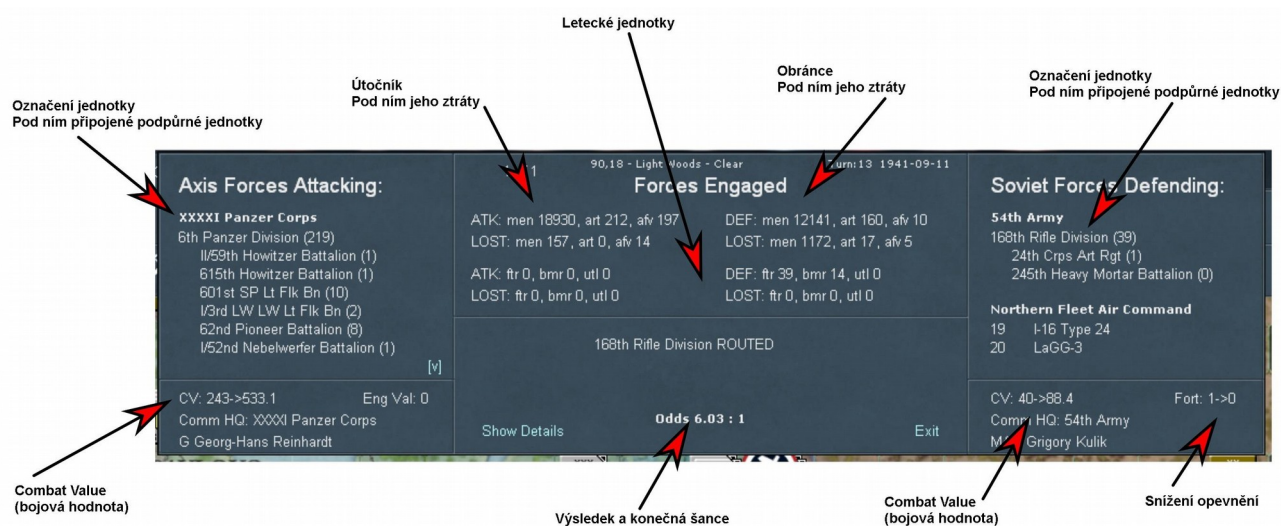
A teď jeden příklad: Tanková divize zaútočí na ruskou pěší divizi 1 = 3. Nepochybně je může ohrožit, ale naši obrnenci jsou nevýhodě. Jsme v lese a útočíme na opevněné místo. Naštěstí máme prapor pionýrů, připojený společně s nějakými Nebelwerfery.

Použijeme připravený útok (**deliberate attack**), to znamená, že k útoku použijeme více pohybových bodů, ale budeme mít plnou bojovou hodnotu. V tomto případě držíme stisknutou klávesu SHIFT a klikneme pravým tlačítkem na nepřítele.

Rychlý útok (**hasty attack**) využívá polovinu pohybových bodů, ale také snižuje hodnotu Combat Value na polovinu. Chcete-li ho použít, klikněte pravou myší. A jedna drobnost pro větší pohodlí - když podržíme Shift a kurzorem najedeme nad sousední jednotky, můžeme je také přidat k promyšlenému útoku. To se velice hodí na rozbití několika kusů silného opevnění.

1 of 1 90.18 - Light Woods - Clear Turn: 13 1941-09-11		
Axis Forces Attacking:	Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
XXXXI Panzer Corps 6th Panzer Division (219) II/59th Howitzer Battalion (1) 615th Howitzer Battalion (1) 601st SP Lt Flk Bn (10) I/3rd LW LW Lt Flk Bn (2) 62nd Pioneer Battalion (8) I/52nd Nebelwerfer Battalion (1)	ATK: men 18930, art 212, afv 197 LOST: men 157, art 0, afv 14 ATK: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0	54th Army 168th Rifle Division (39) 24th Crps Art Rgt (1) 245th Heavy Mortar Battalion (0)
CV: 243->533.1 Eng Val: 0	DEF: men 12141, art 160, afv 10 LOST: men 1172, art 17, afv 5	Northern Fleet Air Command
Comm HQ: XXXXI Panzer Corps	DEF: ftr 39, bmr 14, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0	19 I-16 Type 24 20 LaGG-3
G Georg-Hans Reinhardt	168th Rifle Division ROUTED	CV: 40->88.4 Fort: 1->0
	Odds 6.03 : 1	Comm HQ: 54th Army MAR Grigory Kulik
	Show Details Exit	

A je to! Pojdme se nejdřív podívat na všechny ty informace. Není jich málo. Nejdřív si to shrneme.



Axis Forces Attacking:

XXXXI Panzer Corps

6th Panzer Division (219)
 II/59th Howitzer Battalion (1)
 615th Howitzer Battalion (1)
 601st SP Lt Flk Bn (10)
 I/3rd LW Lt Flk Bn (2)
 62nd Pioneer Battalion (8)
 I/52nd Nebelwerfer Battalion (1)

[v]

Vlevo nahoře je čtverec útoku Osy. Zde je uvedeno velitelství, v tomto případě XXXXI Panzer Corps. Pod ním je útočící jednotka, 6. tanková divize. Číslo 219 vedle ní je CV (combat value). Pamatujete si, že na žetonu bylo 25? Tak jo, to je opravdu 250.

Pod tankovou divizí jsou připojené jednotky, dělostřelectvo a podobně. Číslo vedle nich se přidá do CV (combat value).

1 of 1

90,18 - Light Woods - Clear

Turn: 13 1941-09-11

Forces Engaged

ATK: men 18930, art 212, afv 197

DEF: men 12141, art 160, afv 10

LOST: men 157, art 0, afv 14

LOST: men 1172, art 17, afv 5

ATK: ftr 0, bmr 0, utl 0

DEF: ftr 39, bmr 14, utl 0

LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0

LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0

Uprostřed jsou útočící síly. V tomto případě 19 000 vojáků Osy, 212 děl a 197 obrněných vozidel zaútočilo na 12 000 sovětských vojáků, 160 děl a pouze 10 obrněných bojových vozidel. Hned pod nimi jsou ztráty.

Pod ztrátami jsou letecké jednotky, které se zúčastnily bojů. V našem případě se Luftwaffe neobjevila. Rudé letectvo však ano s 39 stíhači a 14 bombardéry. Jak je vidět, ani jeden z našich úžasných flaků žádné z nich nezasáhl... Všimněte si také malého textu nahoře. 90,18, to je hex umístění. Light Woods je terén. Clear je počasí. To vše ovlivňuje CV (combat value).

Vpravo jsou obranné síly. Je to 166. střelecká divize, která je součástí 54. armády. Jednotka má bojovou hodnotu 39 plus jednu od dělostřeleckého pluku. Pod ní si všimněte leteckých jednotek, které byly připojeny. 19 I-16 Polikarpov a 20 LaGG-3.

Soviet Forces Defending:

54th Army

168th Rifle Division (39)
 24th Crps Art Rgt (1)
 245th Heavy Mortar Battalion (0)

Northern Fleet Air Command

19 I-16 Type 24
 20 LaGG-3

CV: 243->533.1

Eng Val: 0

Comm HQ: XXXXI Panzer Corps

G Georg-Hans Reinhardt

CV: 40->88.4

Fort: 1->0

Comm HQ: 54th Army

MAR Grigory Kulik

Podívejte se na CV (combat value)! Na německé straně mají počáteční CV 243, která je upravena na 533,1! To je obrovské. Sověti na tom nejsou dobře. Mají CV 40, upravenou na 80. Pamatujete, že žeton

ukazoval 1 = 3? Naše rozvědka se moc nevyznamenal, protože to bylo blíže k 1 = 4 (4 je vynásobeno 10, aby se získala skutečná CV).

Byl to promyšlený útok s podržením SHIFT a pravým tlačítkem myši na cíl. Pokud by to byl rychlý útok, po kliknutí pravým tlačítkem by se CV (combat value) snížila na polovinu. V tomto případě by na tom asi nezáleželo.

Jak je možné, že mají 533? Manuál nám říká:

Konečné celkové hodnoty boje zobrazené na konci obrazovky na konci bitvy nemusí vykazovat žádnou podobnost s CV na žetonech, protože odrážejí nejen ztráty, které jednotky utrpěly během bitvy, ale byly i silně upraveny kvůli četným náhodným faktorům .



Konečně výsledek. 166. divize pušek byla zatlačena (ROUTED). Jsou zahnáni, odstrčeni o pár hexů zpět a jsou mimo boj.

Uvedený kurz ukazoval 6,03 až 1. To je CV Axis / Soviet CV neboli 533/88 = 6,03.

Nepřítel mohl mít Held, který obvykle vykazuje kurzy menší než 2: 1. Nebo by mohl nepřítel ustoupit nebo se jen vrátit o jeden hex. Byl však rozprášen. To je ideální výsledek, rozprášená jednotka má ztrátu 100% mužů. Předpokládá se, že jednotka, která je rozprášena, ztratila veškerou bojovou efektivitu a vojska prchají lesy. Ale má to háček, že? Muži nejsou ztraceni a Stalin je může přidat k jiným armádám. Takže je můžete rozprášit každý den a přitom prohrát válku.

Lepší je jednotky obklíčit, odříznout jim zásoby, počkejte týden a uvidíte, jak se rozpadají. Nyní německá taktika obklíčení opravdu zazáří, když zasáhnete Sověty a vezmete jim to, co potřebují, aby nakrmili svůj válečný stroj: muže.

Ještě jedna poznámka k tomu magickému zdvojnásobení CV. Jedním z nejdůležitějších faktorů je kvalita vůdce. Pokud vedení projde kontrolou, může být CV zdvojnásobeno. Pokud vyšší velení neprojde, může pravomoc předat podřízené osobě. Řetěz velení má také možnost to zkusit, ale s penalizací. Několik dalších věcí, které manuál uvádí jako ovlivňující:

Ztráty v boji, modifikace obrany opevnění (možná snížená kvůli útočícím technikům), typ útoku (rychlé útoky na polovinu CV), modifikátor bojových rozkazů, morálka vůdce a jednotky, iniciativa vůdce a administrativní hodnocení, zkušenosti s pozemními jednotkami a únava, stav zásob (při izolaci jednotek může dojít k tvrdé penalizaci), nedostatek vozidel pro útočníky a bránící rezervní jednotky a účinek na boj v městském hexu pro AFV / bojová vozidla (na polovinu) a pěchotu (na dvojnásobek).

Váš dnešní elitní pancéřový sbor bude opotřebován, unavený, mimo vozidla a nakonec zaútočí na město. To vše vás zpomalí. Jako Sovět máte špatné vůdčí schopnosti, mizerné vybavení, špatné zásoby a prakticky žádná vozidla. Čeká vás obtížný úkol.

4. Pohyb



Zde máme slovenskou mobilní brigádu. Na začátku kola má Combat Value 6 a Movement Value 39. Pohybujeme levým tlačítkem myši na jednotku a potom pohybujeme kurzorem kolem. Uvidíte mapu AI s nejkratšími trasami do různých bodů. Světle červené hexy jsou nepřátelskou kontrolou a tmavě červená je nepřátelskou kontrolou, která je mimo dosah vašeho pohybu. Čisté hexy jsou přátelské a tmavě šedá je mimo dosah vašeho pohybu.

Na každém hexu vidíme naše aktuální body pohybu. Musíte se na to dívat a na konci rozhodnout, zda a jak budete chtít zaútočit. Naše motorizovaná jednotka bude potřebovat 16 pohybových bodů k promyšlenému útoku a pouze 3 pohybové body k rychlému útoku. Pěchotní jednotky potřebují 2 body pro rychlý útok a 6 pro promyšlený útok.

Naše slovenská mobilní brigáda má dostatek bodů pohybu, aby provedla tři rychlé útoky na ruské jednotky severně a jižně od nich. (3 útoky po 3 MP)

Různé hexy, roční období, terény a zóny kontroly mají různé náklady. Případné zásoby, únava a morálka také sníží vzdálenost, na kterou se naše jednotky mohou pohybovat.

Podívejte se na obrázek. Vidíte černý trojúhelník v rohu obklopený bílou? To znamená, že jednotka má plné body pohybu. Jakmile se začne pohybovat, změní se na celý bílý trojúhelník. Když utratí všechny body pohybu (MP), trojúhelník úplně zmizí.

Za chvíli se podíváme na tabulku pohybu, ale nejprve si rozebereme tento konkrétní tah.

malá řeka - 3 MP : stojí 2 body pohybu navíc k ceně čistého hexu v 1 bodu pohybu.

čistý terén - 1 MP : čistý hex stojí jeden pohybový bod.

nepřátelská zóna kontroly - 5 MP: jeden bod za čistý hex, další 4 za to, že je v nepřátelské zóně kontroly. Všimněte si, že tento hex nemá souseda s nepřitelem.

nepřátelský hex - 14 MP: zde se s těmito třemi jednotkami dostaneme do kontaktu. Nejen to, také kolem nich procházíme. V úvahu se bere i morálka.

Takže máme 1 MP pro čistý terén, 1MP, protože opouštíme naši zónu kontroly (ZOC), 6 MP za přesun ze ZOC do ZOC, 2 MP, protože je to jen brigáda a další 4 MP, protože jsme překonali malou řeku v EZOC. (Tohle není dokonalý příklad, ale slouží jako varování, že opravdu musíte dobře naplánovat složité pohyby).

Útočícímu hráči to ukazuje, jak kritický iv má terén a počasí. Ukazuje také, jak důležité je prorazit svou pěchotou široký otvor, abyste vytvořili dostatek prostoru pro vaše mechanizované jednotky. Ty pak projdou s minimálními náklady.. Pokud máte ve frontě jen jednu malou díru, vaše tanky ztratí množství MP. Teď si představte, že je to na řece, v bahně, a stěží byste kolem řeky mohli dostat jen jeden hex. (V tom případě překročíte 32 MP).

Teď se podrobněji podíváme na ceny pohybu. Základní je terén, vždy to bude stát alespoň to, co vidíte. Pak přidáte vliv počasí. Pak led, pokud překračujete zamrzlou řeku, případně další náklady na pohyb v EZOC (nepřátelské zóně kontroly).

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
Rough	3	2
Swamp (Ice < 4)	6	2
Swamp (Ice >4)	4	2
Mountain	40	10
Mountain Pass	8	3
Minor River hexside (No EZOC)	Add 2	Add 1
Minor River Hexside (EZOC)	Add 6	Add 2
Major River hexside (No EZOC)	Add 4	Add 2
Major River Hexside (EZOC)	Add 18	Add 5
Impassable River/Lake	None unless Frozen	None unless Frozen
Lake Hex	No Move	No Move

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
Mud	4	2
Snow	1	1
Blizzard	2	2

Impact of Ice	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
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

Cost for enemy hexes and EZOC	Motorized MP	Non-Motorized MP
Leave enemy ZOC	+1	+1
Enter Enemy Hex	$+(115\text{-unit morale})/15$	$+(115\text{-unit morale})/15$
Move in EZOC	+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 Size unit Moving in EZOC	+2	+2

Naštěstí je dost snadné všechno zjistit pomocí kurzoru myši.

Pohyb vašich bojových jednotek ovlivňují nejen pohybové body, ale i to, jak daleko jsou od zásoby. Máte určitý rozsah bodů pohybu, který chcete zásobit a pokud ho překročíte, vaše jednotky budou mít problém.

To, co je dnes z hlediska pohybových bodů levné, bude mnohem dražší za vánice nebo v blátě a potom vám dojdou zásoby! Představte si malé kamiony Opel, které bojují se závějemi nebo blátem, aby dovezly zásoby směrem ke Stalingradu.



Své jednotky můžete mimo jiné přesunovat také po železnici, loděmi, nebo při obojživelném výsadbě. Těmito metodami se můžete pohybovat mnohem rychleji. Nejčastěji budete používat vlak. Dávejte ale pozor na partyzány, kteří vyhazují do vzduchu železniční tratě. Režim námořní dopravy jde z jednoho přístavu do druhého. Obojživelný transport se používá jen zřídka.

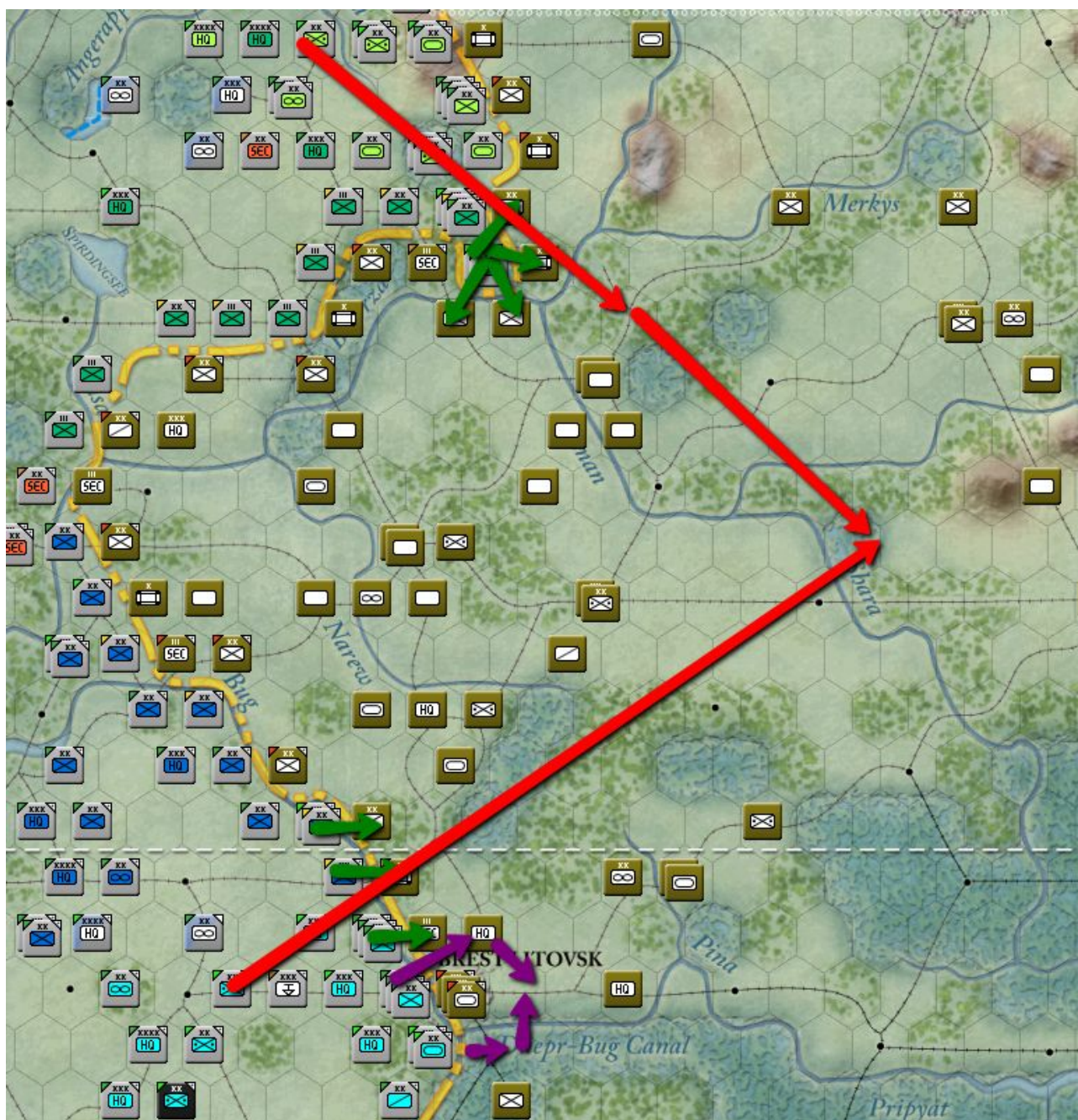
Železniční doprava začíná 70 body pohybu (MP) a každý hex stojí pouze jeden MP. Můžete překonat úžasné vzdálenosti, ale při tomto tahu s jednotkou nemůžete dělat nic jiného.

Krása celého tohoto systému je, že jako začátečníci opravdu nemusíte znát všechny komplikace. V kratších scénářích nenarazíte na bláto nebo vánice. Pamatujte si ale, že když se změní počasí, musí se také změnit celá vaše taktika. Nemůžete pokračovat stejně, musíte své akce upravit. Najednou se vaše jednotky nedostanou k zásobám, nemůžete tak snadno přisunout posily a nejhorší ze všeho je, když partyzáni přeruší železniční trať ve chvíli, kdy celá vaše armáda začíná hladovět.

Takhle nějak to bylo v Rusku v roce 1943, že?

5. Obklíčení

Obklíčení je nejzákladnější taktika, kterou armády Osy na začátku hry používají. V podstatě využijete své rychlé mechanizované a zbrojní divize, abyste odřízli dodávky od méně pohyblivých kapes sovětských vojsk. Bez zásob se vzdají a ušetří desítky tisíc vašich vlastních vojáků. Pro Osu je to nezbytné. Jako Sověti byste měli vědět, jak to funguje.



Toto je 1 kolo scénáře Road to Minsk. To měl být scénář tutorialu. Je vzrušující, dobře se hraje a není lehké ho zvládnout. Ze všech scénářů právě tenhle umožňuje rychlou opravu. Můžete si zkusit pár věcí, brzy rozeznáte své chyby a zkusíte to znova.

Prvním krokem je otevření průchodu u vašich pěších divizí. Vaše oddíly Panzers a Mechanized by neměly provádět žádné útoky, pokud to není nezbytně nutné.

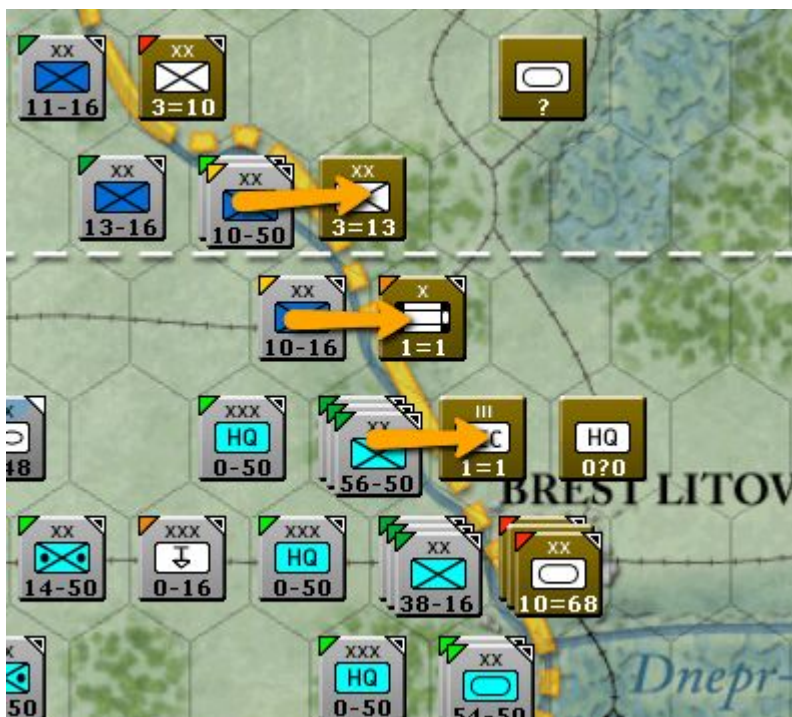
Uděláme s naší pěchotou dva útoky. Jeden na severu s jednotkami VIII. Sboru. 28. pěší, 8. pěší, 161. pěší a 256. pěší (XX. Sbor). Teď máme několik tras, můžeme jít západně od řeky Sbary, ale zamířím na východ a pokusíme se obklíčit další jednotky.

Na jihu použijeme členy XXXXIII sboru, 131., 134. a 167. z XXXXVI pancéřového sboru.



Na severu vyženeme dvě opevněné jednotky, 68. a 48 opevněnou.. Nejdříve ale zatlačíme zpět 128. střeleckou divizi. Všimněte si čísel 2 = 8. To znamená, že mají bojovou hodnotu 2 a obrannou hodnotu 8. Budeme je chtít zasáhnout připraveným útokem (deliberate attack - podržte SHIFT a klikněte pravou myší).

Proč vyženeme tři jednotky a ne dvě nebo jednu? Pokud prorazíte průchod široký jeden hex, procházející jednotky jsou při průchodu v kontaktu s nepřítelem. To je výrazně zpomaluje (vydají více MP). Pokud dokážeme tento průchod otevřít, můžeme zachránit 10 nebo 15 MP, což je v otevřeném terénu, jaký tu máme, opravdu dlouhá cesta.



Totéž uděláme na jihu. Jednotka SEC, 17. NKVD, má slabou obranu. Zatlačit ji bude snadné. Bude užitečné přemístit další jednotku na pomoc 49. střelecké divizi pušek, mají sice CV 3, ale obrannou hodnotu 13.

Zatím bychom také měli nechat být Brest Litovsk. Město je dobře bráněno s obrannou hodnotou 68. I když bychom pravděpodobně mohli prorazit průchod, je lepší to prozatím odložit a počkat, až jim dojdou zásoby.

Axis Forces Attacking: VIII Corps -6% 161st Infantry Division (92) IV/109th Art Bn (0) II/44th Howitzer Battalion (0) III/111th Mnt Hwz Bn (0) 646th Howitzer Battalion (0) 641st Hvy Hwz Bn (1) I/64th K3 Gun Battalion (0) CV: 221->417.9 Comm HQ: XX Corps G Friedrich Materna	52.54 - Clear - Clear Turn: 1 1941-06-22 Forces Engaged ATK: men 40251, art 512, afv 67 LOST: men 83, art 2, afv 0 DEF: men 8555, art 130, afv 23 LOST: men 2769, art 41, afv 15 ATK: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 DEF: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 128th Rifle Division ROUTED Pause Odds 10.29 : 1 Exit	Soviet Forces Defending: 11th Army 128th Rifle Division (10) CV: 10->40.6 Comm HQ: 11th Army GL Vasily Morozov
--	--	---

Axis Forces Attacking: VIII Corps -6% 161st Infantry Division (77) 634th Gun Battalion (0) 660th Howitzer Battalion (0) 661st Howitzer Battalion (1) 641st Hvy Hwz Bn (1) 746th Pioneer Battalion (6) I/55th Nbl W. Bn (0) CV: 178->489.3 Comm HQ: XX Corps G Friedrich Materna	52.53 - Clear - Clear Turn: 1 1941-06-22 Forces Engaged ATK: men 39052, art 510, afv 0 LOST: men 172, art 4, afv 0 DEF: men 4786, art 166, afv 0 LOST: men 3526, art 121, afv 0 ATK: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 DEF: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 48th Fortified Region SURRENDERED Pause Odds 999.00 : 1 Exit	Soviet Forces Defending: 11th Army 48th Fortified Region (1) 110th BM Howitzer Regiment (0) 429th Howitzer Regiment (0) 19th AA Battalion (0) 38th Sep. Sapper Bn (0) CV: 1->0.3 Comm HQ: 11th Army GL Vasily Morozov
--	--	--

Axis Forces Attacking: VIII Corps 8th Infantry Division (144) 28th Infantry Division (144) 445th Gun Battalion (0) IV/109th Art Bn (0) 660th Howitzer Battalion (1) 662nd Howitzer Battalion (1) I/55th Nbl W. Bn (0) CV: 290->550.3 Comm HQ: VIII Corps G Walter Heitz	52.55 - Light Woods - Clear Turn: 1 1941-06-22 Forces Engaged ATK: men 36260, art 466, afv 0 LOST: men 0, art 0, afv 0 DEF: men 1724, art 118, afv 0 LOST: men 1039, art 65, afv 0 ATK: ftr 15, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 DEF: ftr 0, bmr 20, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 2, utl 0 68th Fortified Region SURRENDERED Pause Odds 211.65 : 1 Exit	Soviet Forces Defending: 3rd Army 68th Fortified Region (2) 16th AA Battalion (0) Western Air Command 9 SB-2 11 Pe-2 CV: 2->2.6 Comm HQ: 3rd Army GL Vasily Kuznetsov
--	---	---



Tam jedeme! 128. střelecká divize je zatlačena a vržena zpět. To je dobré, ale v ideálním případě jednotku obklíčíme a necháme ji kapitulovat. Nakonec se 6 000 vojáků v této jednotce přeskupí a vrátí se další den k boji. Špatná zpráva pro Němce.

Opevněné regiony se vzdávají. Jsou to statické jednotky a nemohou se nikam pohybovat. Podívejte se na ztráty, 3586 ze 4786.

Obrazovka nyní vypadá jinak. Zapnul jsem „Toggle Enemy Hexes“ (klávesa e) a „Toggle Fort Levels“ (klávesa f). Ukáže vám, co je pod nepřátelskou kontrolou, a dá vám vědět, jak může být nepřítel opevněný.

Axis Forces Attacking: XIII Corps -6% 78th Infantry Division (62) XXXXIII Corps 131st Infantry Division (62) 134th Infantry Division (70) II/68th Gun Battalion (0) 711th Gun Battalion (0) 101st Howitzer Battalion (0) [v] CV: 196->490.2 Eng Val: 0 Comm HQ: XXXXIII Corps G Gotthard Heinrici	1 of 1 49.65 - Light Woods - Clear Turn: 1 1941-06-22 Forces Engaged ATK: men 54102, art 641, afv 48 DEF: men 13215, art 262, afv 34 LOST: men 35, art 0, afv 0 LOST: men 4988, art 121, afv 23 ATK: ftr 39, bmr 20, utl 0 DEF: ftr 0, bmr 3, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 1, utl 0 49th Rifle Division RETREATED [v] Odds 37.41 : 1 Show Details Exit	Soviet Forces Defending: 28th Rifle Corps 49th Rifle Division (15) 447th Crps Art Rgt (0) 455th Crps Art Rgt (0) Western Air Command 3 Pe-2 [v] CV: 15->13.1 Fort: 2->0 Comm HQ: 28th Rifle Corps GM Vasily Popov
---	---	--

Axis Forces Attacking (H): XXXXVII Panzer Corps 167th Infantry Division (32) 422nd Gun Battalion (0) II/71st Artillery Battalion (0) 631st Howitzer Battalion (0) 611th Jagdpanzer Battalion (0) 42nd Pioneer Battalion (3) II/53rd Nbl.W. Bn (0) [v] CV: 35->60.4 Eng Val: 0 Comm HQ: XXXXVII Panzer Corps G Joachim Lemelsen	1 of 1 50.66 - Light Woods(Samyatich) - Clear Turn: 1 1941-06-22 Forces Engaged ATK: men 19834, art 252, afv 24 DEF: men 3510, art 138, afv 0 LOST: men 21, art 0, afv 0 LOST: men 1059, art 63, afv 0 ATK: ftr 0, bmr 0, utl 0 DEF: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 62nd Fortified Region SURRENDERED [v] Odds 27.45 : 1 Show Details Exit	Soviet Forces Defending: 4th Army 62nd Fortified Region (2) 120th Heavy Gun Regiment (0) 12th AA Battalion (0) [v] CV: 2->2.2 Fort: 2->0 Comm HQ: 4th Army GM Aleksandr Korobkov
---	--	---

Axis Forces Attacking (H): XXXXVII Panzer Corps 167th Infantry Division (35) 422nd Gun Battalion (0) II/71st Artillery Battalion (0) 631st Howitzer Battalion (0) 604th Howitzer Battalion (0) 611th Jagdpanzer Battalion (0) II/53rd Nbl.W. Bn (0) [v] CV: 35->38.2 Eng Val: 0 Comm HQ: XXXXVII Panzer Corps G Joachim Lemelsen	1 of 1 50.67 - Clear - Clear Turn: 1 1941-06-22 Forces Engaged ATK: men 19710, art 282, afv 24 DEF: men 1426, art 0, afv 0 LOST: men 0, art 0, afv 0 LOST: men 403, art 0, afv 0 ATK: ftr 39, bmr 7, utl 0 DEF: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 17th NKVD Border Regiment ROUTED [v] Odds 999.00 : 1 Show Details Exit	Soviet Forces Defending: Western Military District 17th NKVD Border Regiment (2) [v] CV: 2->0.0 Fort: 2->0 Comm HQ: Western Military District GA Dmitry Pavlov
---	---	---



Jih je nyní také otevřený. Tentokrát byla NKVD vyhnána, opevněný sektor se vzdal a 49. střelecká ustoupila. To není ideální, protože byli posláni zpět jen o jeden hex. Ale je to v pořádku, protože stále máme před sebou skvělou cestu.

Ted' s našimi mechanizovanými jednotkami uděláme překvapivý tah. Každý má 50 MP. Nejdříve přesuneme jednotku nejvzdálenější od fronty. Pak další nejbližší a další nejbližší. To umožní našim nejbližším jednotkám dojít tak daleko, jak je to možné, zatímco ty další vzadu nám chrání cestu.

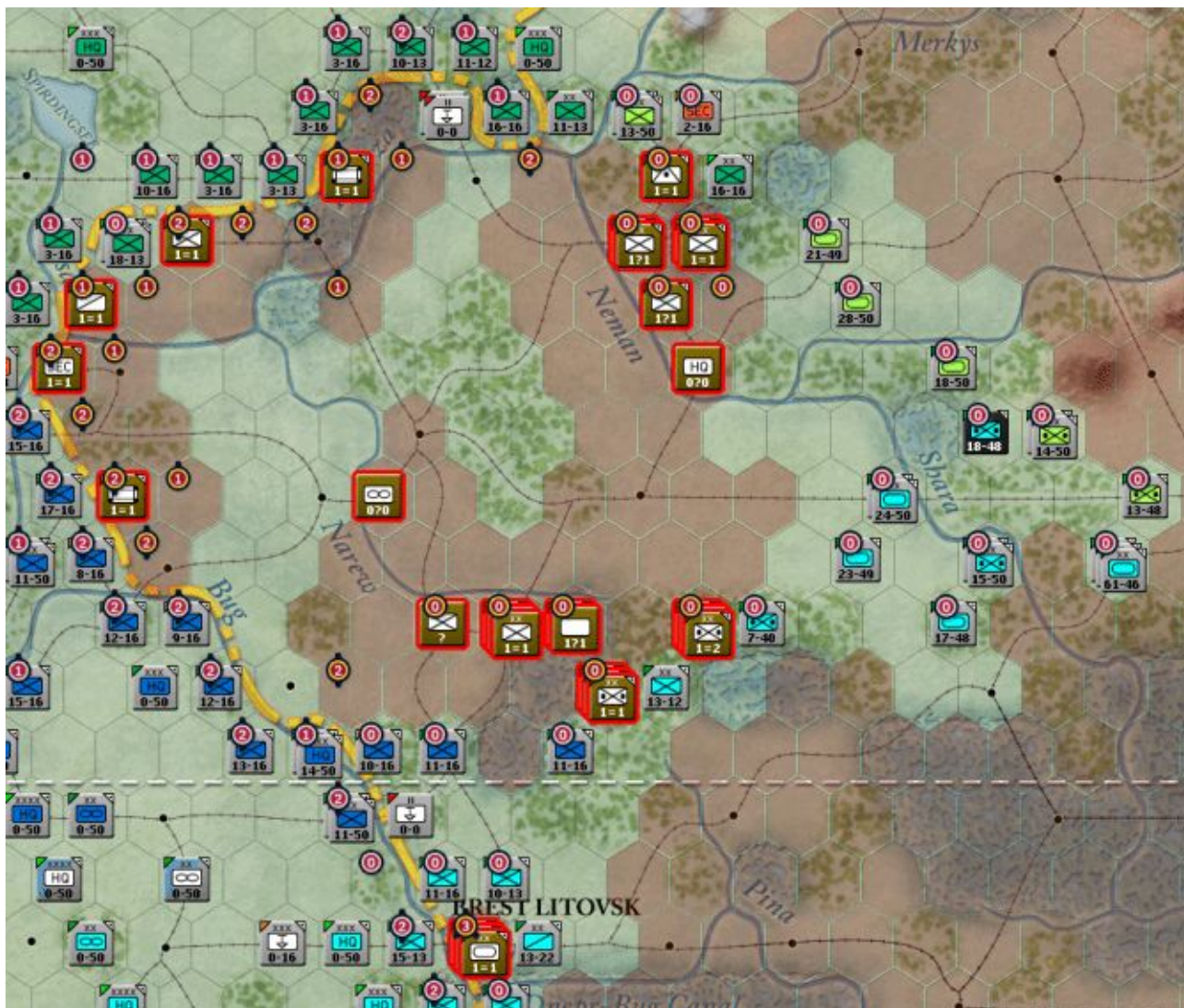


Hra vypočítá nejefektivnější cestu. Přejdeme dvě řeky a přesuneme se přes tři železniční tratě. To odřízne tyto jednotky od východu. Všechny následující mechanizované jednotky se budou přesunovat podél stejné linie. Cílem je zabránit Sovětům uniknout na východ a zároveň jim zabránit v získání zásob. Teď to musíme srovnat a udržet při pohybu na východ krok s některými našimi Panzery. Máme obsadit cíle v Mogilevu, Zhlobinu a Vitebsku.



Zde vidíme naše jednotky při obchvatném manévru. Nejvzdálenějším bodem tohoto pohybu je město Baronivichi. Mohlo to být lepší, mohli jsme být přísnější, mohli jsme rozdělit naše jednotky na pluky, ale pro začátek je to docela dobré.

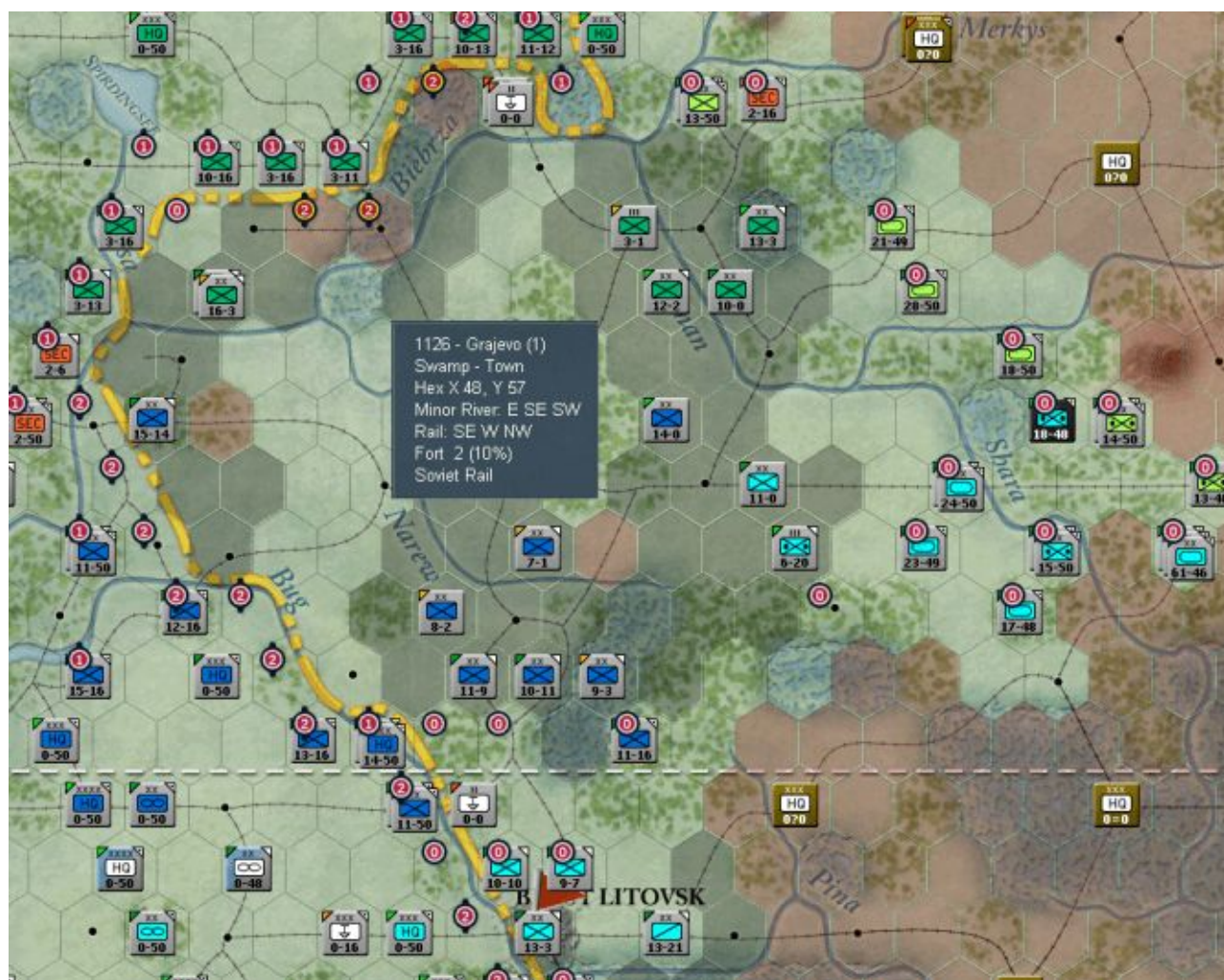
Všimněte si, že jsme neútočili žádnou z našich dalších pěchotních jednotek, které jsou na západní straně kapsy. Chceme minimalizovat naše ztráty a únavu a maximalizovat zásoby. Tyto pěchotní divize budou svérák, který použijeme k rozdrčení téhle kapsy. Skončíme kolo a necháme Sověty reagovat.



Pokud je jednotka někdy červená, je to s ní špatné. V tomto případě jsem vybral „**Toggles Units Isolated, far from railhead**“ (přepni na izolované nebo od tratě vzdálené jednotky), zkratka SHIFT o. Nyní vidíme, že celá kapsa již není zásobována. Není sice zaručeno, že se nepřátelé vzdají, ale šance jsou už mnohem větší. Čím déle jsou jednotky bez zásob, tím méně bodů pohybu získají, tím budou unavenější a nakonec se stanou neschopné boje.

1 of 1 S1.68 - City(Brest Litovsk) - Clear Turn:2 1941-06-26		
Axis Forces Attacking:	Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
XXIV Panzer Corps -6%	ATK: men 69913, art 985, afv 85	14th Mechanized Corps
255th Infantry Division (153)	LOST: men 65, art 0, afv 2	22nd Tank Division (7)
II/69th Gun Battalion (0)	ATK: ftr 0, bmr 0, utl 0	28th Rifle Corps
II/42nd Howitzer Battalion (1)	LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0	6th Rifle Division (10)
616th Howitzer Battalion (1)	DEF: ftr 0, bmr 0, utl 0	42nd Rifle Division (16)
I/11th LW Mix Flk Bn (1)	LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0	
II/11th LW Mix Flk Bn (2)		
255th Pioneer Battalion (13)		
CV: 689->1194.0 Eng Val: 1	22nd Tank Division SURRENDERED	CV: 33->17.8 Fort: 3->0
Comm HQ: XII Corps	42nd Rifle Division SURRENDERED	Comm HQ: 28th Rifle Corps
G Walther Schroth	6th Rifle Division SURRENDERED	GM Vasily Popov
	Odd: 67.07 : 1	
	Show Details	Exit

Tato jediná bitva ukazuje sílu obklíčení. Brest Litevsk se vzdal. Sověti přišli o 20 210 vojáků. Osa... o 65.



	Recent Battle & Non-Combat Casualties	----- Permanent Losses ----- Current Turn	Total
AXIS LOSSES			
Men	10	528	4738
Guns	0	5	43
AFV	0	2	14
SP & AC	0	0	3
Men Killed	0	309	1004
Men Captured	0	4	20
Men Disabled	10	215	3714
Men Returned			2
SOVIET LOSSES			
Men	7034	168650	264255
Guns	136	2713	3835
AFV	3	1629	1930
SP & AC	12	533	700
Men Killed	96	1440	31973
Men Captured	6781	160143	200025
Men Disabled	157	7067	32257
Men Returned			40

A máme kapsu vyřešenou. Pěchota tudy proletěla jako vítr. Nechal jsem panzery na místě, abych zablokoval jakýkoli pohyb. Jelikož je kapsa vyřešená, přesunu je k dalším cílům.

Při tomto obklíčení jsme zajali 200 025 sovětských vojáků. Zabili jsme jich 31 973. 32 257 bylo deaktivováno. Celkem ztráta 264 255 sovětských vojáků. To všechno stálo Osu 4 738 mužů, z toho bylo jen 1 000 zabitých.

Při hře za Osu je to strategie, kterou bezpodmínečně musíte použít. Jako Sověti tuhle strategii musíte pochopit, abyste jí mohli uniknout.

Není to bez rizik. Dostaňte se příliš dopředu a najednou mohou Sověti zaútočit a sklapnout past! Nyní vaše drahé pancéřové divize budou muset udělat totéž. Když jsou Němci roztaženi, musí být sovětský hráč chytrý, manévrovat, čekat a pak udeřit.

Po několika zimách se Němci dostanou do bodu zlomu a jejich jedinou šancí je odstranit to, co Sověti nutně potřebují. Muže.

6. Fog of War - válečná mlha

Ve WitE máte ohledně Fog of War několik možností. Můžete hrát bez ní a vidět celé bojiště. Můžete hrát s ní, nebo hrát s Movement Fog of War. Postupně se na to podíváme.



Fog of War zakrývá skutečnou povahu bojiště. Místo toho, abyste viděli z ptačího pohledu vše, musíte spoléhat na svůj letecký průzkum, průzkumné jednotky a vlastní intuici, abyste určili, co se skutečně děje. Toto je snaha napodobit způsob, jakým musí pracovat každý pozemní velitel.

Movement Fog of War je výtvar pohybového systému. Můžete vzít jednotku a umístit poblíž ní ikonu pohybu kolem a sledovat, jak se záhadně mění cesta, kterou AI vytváří. Hra se pokusí o nejefektivnější trasu (s ohledem na počet MP), ale při její změně je možné ji použít k průzkumu a sledování.

Mrzuté je, že je to poněkud zdlouhavé, protože to nemůžete jednoduše nastavit a jít, musíte se přesunout přes každý hex.



Mechanika, kterou hra používá k řízení úrovně informací, je úroveň detekce, neboli DL. To nemění jen to, co vy jako hráč vidíte, ale i jak efektivní jsou vaše jednotky v boji. Pokud mají lepší informace, mohou účinněji bojovat. Představte si, že si uvědomíte, že jednotka, na kterou jste právě zaútočili, je plná tanků Tiger!

Pokud je vaše DL dost dobrá, uvidíte také Soft Factors, malý zelený trojúhelník v pravém horním rohu žetonu jednotky. Nyní můžete posoudit, jak dobré jsou zásoby nebo morálka nepřátelské jednotky.

Úroveň detekce se zobrazí, když umístíte kurzor myši na nepřátelskou jednotku. Na 162. střeleckou divizi máme detekční úroveň 9. Určitě budete mít

lepší informace o jednotkách, se kterými jste v kontaktu. A to se časem zlepší.

DL = 1 prázdný žeton jednotek, pokud není základna.

DL = 3 zobrazí se typ jednotky

DL = 5 zobrazí se název jednotky, velikost jednotky a CV (combat value). Nepřátelské jednotky, které zahajují kolo, budou mít minimální DL 5. Na této úrovni také zjistíte, zda se jedná o speciální jednotku. (gardová, SS atd.)

DL = 7 lze vidět soft factors

Jak hráč nezískáme více informací tím, že máme DL 9, ale pozemní jednotka je pak účinnější v boji.



Někdy uvidíte na jednotce místo znaménka rovná se otazník. To jsou jednotky, z nichž na některé máte DL alespoň 5, ale také některé jednotky s DL pod 5.

Nyní, pokud je DL menší než 5, neuvidíte žádné CV hodnoty. Pokud má horní jednotka ve stohu DL 1 nebo 2, znovu se objeví prázdné pole jednotky.

Abyste viděli úroveň opevnění, potřebujete mít jednotku na hexu sousedícím s tímto hexem, nebo mít DL nejméně tři.

Axis Forces Attacking: VIII Fliegerkorps 4 Bf 109E-4B 2 Fw 189A	1 of 1 113,78 - Clear - Clear Turn: 1 1942-06-27 Forces Engaged ATK: men 0, art 0, afv 0 LOST: men 0, art 0, afv 0 ATK: ftr 4, bmr 0, utl 2 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 DEF: men 0, art 0, afv 0 LOST: men 0, art 0, afv 0 DEF: ftr 2, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 target area was OBSERVED Show Details Exit	Soviet Forces Defending: 8th Air Army 2 I-16 Type 24 2 -> 12.7mm Anti-aircraft MG 11 -> 76mm Anti-aircraft Gun
--	--	--

Nejlepší způsob, jak získat hodně informací, je použít režim **Air Recon**. Stiskněte klávesu F5 a potom klepněte pravou myší na hex, kam chcete průzkumný letoun poslat. Já raději svěřuji provádění těchto misí AI. Pokud jste v režimu Air Recon, stiskněte klávesu a.

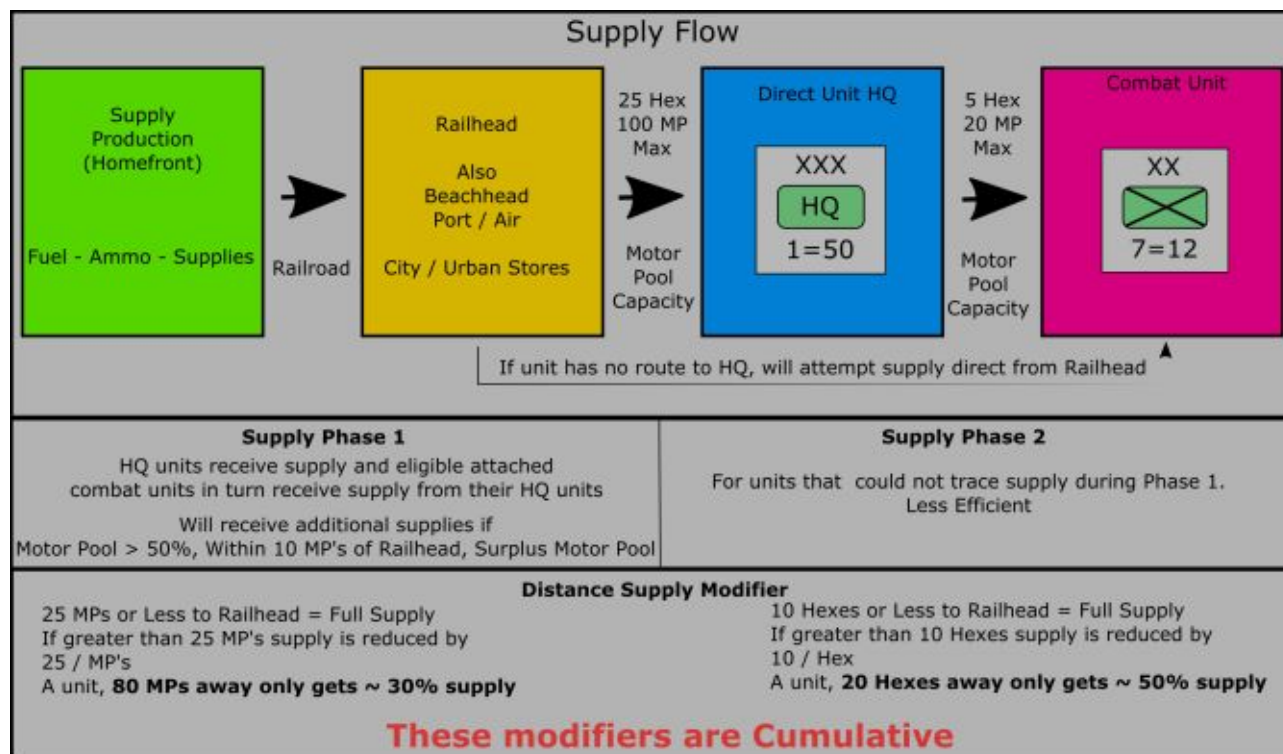
Air Recon vám automaticky neposkytne skvělé DL. Záleží na terénu, počasí, morálce a mnoha dalších faktorech. Ale obvykle můžete zjistit hromadu zajímavých informací, například jestli tam jsou tanky a získat celkový náhled na nepřátelské území. Pokud přijde vánice, moc od svých leteckých jednotek nečekejte.

Systém DL funguje dost dobře, aby napodobil skutečnou mlhu války, zejména to, jak se váže k jednotkovému boji. Toto je jedno z lepších přiblížení, které jsem viděl, a nabízí hráči jen tolik informací, aby byly užitečné.

7. Zásobování

Ve WitE se zpočátku zdá zásobování nesmírně komplikované, ale ve skutečnosti je mnohem jednodušší, než se zdá. Jako všechno ve WitE je to složité jen tak, jak si vyberete.

Ve scénáři Road to Minsk, který má jen 3 tahy, si nemusíte se zásobami dělat starosti. Můžete získat rozhodující vítězství Osy, aniž byste o nich vůbec přemýšleli. V jiných scénářích a celé kampani se to však stává mnohem důležitější. Dobrá zpráva je, že to není tak hrozné.



Absolutní základ: udržujte své jednotky na frontě do 5 hexů od svých velitelství. Velitelství udržujte co nejblíže k železniční trati. Pokud to nejde, zásobujte letadly. Tohle samozřejmě není všechno, ale pokud budete dodržovat tato dvě pravidla, nic nezkazíte. Jakmile dojde na zimu, bláto, nebo rok 1944, začne být zásobování mnohem zajímavější. Zásobování, zejména pro Němce, začne být obtížné (jak to ostatně bylo ve skutečnosti)



Spotřební materiál se vyrábí na domovské straně a přepravuje se po železnici k frontám. Vaše tratě, nebo nejvzdálenější bod, se kterým máte železniční spojení s domovem, je nejdůležitějším bodem celé vaší fronty. Můžete zásobování zajistit také prostřednictvím přístavů, předmostí nebo letecky, ale váš primární zdroj je jednoznačně železniční spojení.

Z tratí jsou zásobovány vaše HQ jednotky. Zásoby jim plynou přímo, což znamená, že nepřecházejí přes armády do sboru. Z HQ jdou přímo do jednotky. Například XXXX HQ odesílá zásoby do pěchotních divizí, které jsou k nim připojeny. Jestli 9. armádě velí XX sbor, nemá žádný vztah k zásobování. Každá jednotka přímo připojená k 9. armádě však bude čerpat zásoby od armádní skupiny.

Jakmile jsou zásoby na železniční stanici nebo v přátelském městě / městském hexu, jsou rozeslány do HQ. Někdy, pokud jednotka nemůže získat zásoby z HQ, pokusí se získat je přímo. To není ideální a povede to ke ztrátě zásob.

Z tratí jsou zásoby přesunuty nákladním vozem do HQ a poté kamionem do jednotek. Váš zásobník vozidel hraje v tomto úsilí zásadní roli. Pokud máte v zásobníku málo vozidel, nemůžete přesunout dostatek spotřebního materiálu, i když je máte u přímo u nosu.

UNIT SUPPLY DETAIL

VI Corps (HQ)

Current Status

	In Unit	Required	
Supplies:	13 (46%)	27	
Fuel:	41 (107%)	38	
Ammo:	0 (0%)	0	
Vehicles:	250 (100%)	250	
Range to Rail:	5	Morale:	65.0%
MP to Rail:	7	Initiative:	71.7%
		Admin:	76.1%

Turn 7 Supply Details

	Phase 1	Phase 2
Supply Received:	52 (91)	25 (39)
Supply Source:	Vilnius	Vilnius
Supply Stock:	0%	0%
Fuel Received:	2 (2)	- (0)
Fuel Source:	Vilnius	-
Fuel Stock:	0%	-
HQ Supply:	64% (70)	54% (11)
HQ Fuel:	100% (2)	-
Cost of Path (MP):	100% (12)	100% (7)
Cost of Path (Range):	88% (9)	100% (5)
Vehicle Pool:	100%	100%
Axis Rail Supply:	63%	63%
Vehicles Received:	-	
Supplies Consumed:	37 (0%)	

Pokud vyberete jednotku, klikněte na Supply Details a zobrazí se výše uvedené okno. Oranžově zvýrazněné vidíme Range to Rail (Hexes) a MP to Rail (Movement Points). Totéž můžete udělat pro koncovou bojovou jednotku.

VI. sbor má železniční spojení a přijímá zásoby. HQ musí být v dosahu 25 hexů a 100 pohybových bodů. Za zásobený bude stále považován, pokud splňuje MP, ale ne hexy. Musí být také k dispozici dostatečná kapacita zásobníku vozidel. jinak se od HQ k jednotkám dostane jen část zásob.

UNIT SUPPLY DETAIL

6th Infantry Division

Current Status

	In Unit	Required
Supplies:	144 (67%)	213
Fuel:	33 (175%)	19
Ammo:	450 (90%)	497
Vehicles:	229 (100%)	229
Range to Rail:	13	Morale: 65.0%
MP to Rail:	21	Initiative: 69.6%
Range to HQ:	8	Admin: 76.0%
MP to HQ:	14	Mech: 55.2%
		Infantry: 67.3%

Turn 7 Supply Details

	Phase 1	Phase 2
Supply Received (62%):	-	20
Ammo Received (89%):	-	9
Supply/Ammo Source:	-	Vilnius
Fuel Received (182%):	-	-
Fuel Source:	-	-
MP to HQ:	-	-
Range to HQ:	-	-
Cost of Path (MP):	-	95% (21)
Cost of Path (Range):	-	61% (13)
Vehicles in Unit:	-	100%
Vehicle Pool:	-	100%
Axis Rail Supply:	-	56%
Vehicles Received:	-14	
Supplies Consumed:	60 (0%)	

6. pěší divize je připojena k VI. sboru, ale není v dosahu pro zásobování. Koncová jednotka musí být v rozsahu 5 hexů nebo 20 bodů pohybu. Pokud není, pokusí se jednotka pokusit získat zásoby od železniční stanice nebo z přátelského města. To není ideální a vede to ke snížení dodávek spotřebního materiálu.

V oranžovém boxu vidíme, že k HQ je to 8 hexů a jednotka má pouze 14 MP. To není dobré, je mimo zásoby HQ. Ale je do 13 hexů od trati. (Dodržují se stejná pravidla jako pro vzdálenost od HQ, 25 hex / 100 MP).

Červeně je zásobovací fáze 1, čili zásobování z HQ. Jednotka nic nedostala, protože nesplňovala tato kritéria.

Ve žlutém poli vidíme fázi 2, čili dodávku odkudkoli. Jednotka obdržela pouze část potřebného materiálu. To modeluje skutečnost, že kamiony musí projíždět mizernými cestami a pokoušet se dodávat spotřební materiál. To je špatné.

Zde se používá modifikátor vzdálenosti, který vidíte výše. Čím více musí spotřební materiál cestovat, tím méně dostanete. Navíc je to penalizace Osy za železnici, která je způsobena vzdáleností, po které musí zboží cestovat po železnici. Čím dál na východ železnice vede, tím méně je efektivní.

VI Corps
Generalleutnant Otto Forster

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
82	250	0	Support	0
85	14	0	Supply Dump	0
84	0	0	Fuel Dump	0

ASSIGN Support Level: 3
ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (2)

- 6th Infantry Division
- 26th Infantry Division

515

TOE 100/100 MAX 100

Morale: 82

MOTORIZED
Vehicles/Need: 250 / 250

HHQ: 3rd Panzer Group
OHQ: Army Group Center
Nation: Germany

Supply/Need: 13 / 27
Fuel/Need: 41 / 38
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 250 / 0

Transport Cost: 566
In Supply (7 MP)

SUPPLY DETAILS

HQ BUILDUP
DISBAND UNIT
RELOCATE UNIT
SHOW SUBORDINATES (CR)
SET COLOR

Každé kolo jednotky HQ získávají spotřební materiál a distribuují ho dál. Za administrativní body však můžete přeměnit velitelství na masivní zásobovací zdroj. To umožní jednotkám v jeho dosahu získat obrovský sklad materiálu. Použijte ho k přípravě motorizovaných divizí na útok.

Velitelství obdrží palivo a spotřebu ve výši 100násobku nákladů na administrativní bod. V následujícím kole bojové jednotky obdrží vše potřebné a budou mít maximální, nebo téměřmaximální zásobu. Přesto mohou být unavené, takže pozor na to.

Potíž spočívá ve vaší zásobovací síti a ve vašem zásobníku vozidel. Čím dál je vaše HQ od kolejíště, tím více vozidel potřebuje k přepravě.

Platí, že na jeden MP od železnice potřebujete 100 vozidel ze svého zásobníku. Z tohoto počtu je 10% považováno za zničené. Pokud máte 50 MP od trati, bude to vyžadovat 5 000 vozidel, z nichž 500 je považováno za ztracená.

U krátkých her pravděpodobně nebudete zásobníku vozidel věnovat velkou pozornost, ale u dlouhých her má rozhodující roli

8. Jiný způsob zásobování

Můžete k pokusu dodat zásoby použít režim letecké dopravy (F9) a dodat zásoby vzduchem. Stačí kliknout pravou myší na cíl a letadlo mu shodí zásoby. Pravděpodobně nebude stačit na to, aby pancéřová divize dosáhla 100%, ale přece jen něco dostane.

Můžete využít také režim předmostí, který umožňuje poslat zásoby po vodě. Funguje to pouze v případě, že máte na přilehlé vodě přátelský přístav. A pozor, rozhodně to není tak efektivní, jako železniční doprava.

Příklad s tanky:

Je pravděpodobné, že poprvé se začnete věnovat zásobování ve chvíli, kdy vašim tankovým divizím najednou dojde palivo. V našem příkladu budeme na samém konci dodavatelského řetězce, 24 hexů a 99 MP od trati. Naše HQ následuje hned za divize

Tanky. Předpokládáme, že máme plný zásobník vozidel.

Počítejme: 25 děleno 99 MP. Dostaneme modifikátor 25% za MP. Pak máme 10 děleno 24 hexy, abychom dostali modifikátor 41%. V ideálním případě se díky pohybovým bodům dostaneme pouze na 25%. Z těch 25% přijdeme o 41%. Takže na konci tohoto dlouhého zásobovacího řetězce dostaneme jen 10% potřebných zásob.

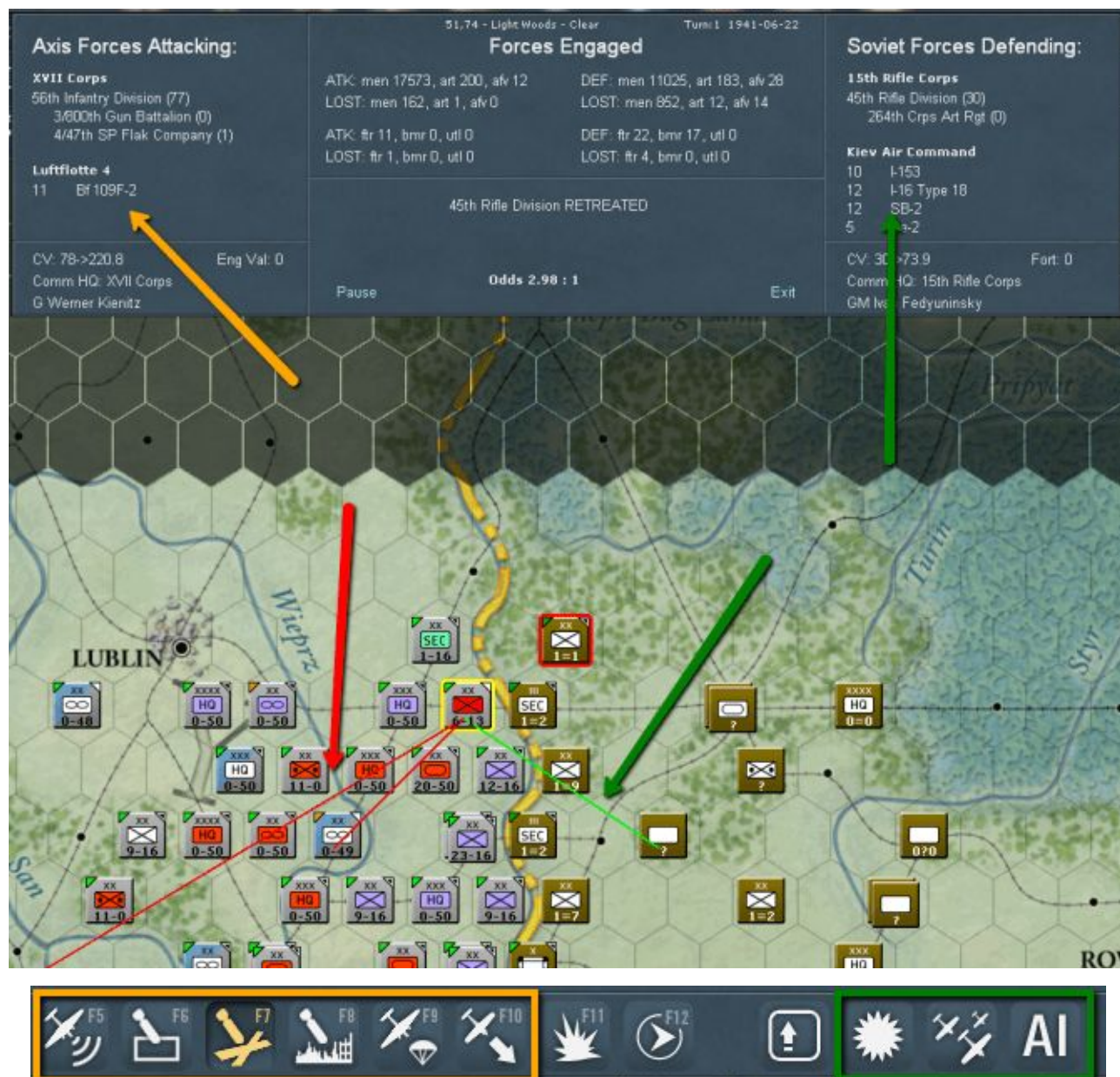


Pohyb po vaší železnici je zásadním a je hlavním omezujícím faktorem ve vašem postupu. Použijte své jednotky FBD k co nejrychlejší opravě a konverzi rozchodu železničních tratí. Funguje to docela dobře, dokud se nedostanou přes Baltickou železniční zónu. Poté stojí oprava trati 3 body místo 1.

I když to může být frustrující, zásobování není nijak zvlášť obtížné. Existuje spousta dalších případů, související se zásobami, ale to, co jsme si ukázali, vás udrží v pohybu. Systém odvádí docela dobrou práci, která modeluje obtíže, kterým Wehrmacht čelil během operace Barbarossa. Jak se s touto situací vyrovnáte vy, je jedním ze zajímavých nuancí WitE.

9. Letadla

Boj vzduch vzduch a země vzduch ve WitE může být docela složité se naučit. Polovina toho, co se stane, je odebrána, druhá polovina má zvláštní rozhraní. Dostaneme se k základům a váš IL-2 brzy vyrazí ven a zasáhne do bojů.



Letecký boj funguje jinak než většina bojů ve WitE. Prvním typem je letecký boj, který nastává, když pozemní jednotka útočí na jinou pozemní jednotku. Vaše letecké jednotky se pokusí podpořit pozemní útok. To znamená zachycení nepřátelských letadel a také bombardování nepřátelských pozemních jednotek. V těchto případech musíme mít k dispozici letadla a vzdušné míle.

V příkladu na obrázku vidíme žlutou šipku směřující k leteckým jednotkám, které pomáhaly pozemním jednotkám. V tomto případě 11 BF-109. Na pravé (sovětské) straně vidíme, že poslali spoustu jednotek. Ztratili jsme jedno letadlo, oni ztratili čtyři stíhačky. Protože jsme neposlali na pomoc žádné bombardéry, Sověti neutrpěli žádné pozemní ztráty.

Červená šipka ukazuje, která z našich leteckých základen poslala letadla. Vpravo jsou zelené šipky, to jsou letadla obránců. Všimněte si, že to pochází z označené oblasti. Všechny naše jednotky byly schopny nahlásit, odkud přicházejí.

Druhým typem leteckého boje jsou mise, které vyberete. Recon, Air Attack, Bomb Cities, Air Transport a Air Transfer. Funguje to úplně jinak. Některé z těchto režimů umožňují, aby AI provozovala vše, nebo aby byly vybrány noční mise. Probereme to jako první, protože to funguje tak, jak většina lidí očekává, že letecký boj bude fungovat.

23rd LW Air Base

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
80	4	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
80	3	0	37mm Anti-aircraft Gun	0
80	5	0	20mm Quad Anti-aircraft Gun	0
80	7	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
80	250	0	Support	0

ATTACHED UNITS (3)

UNIT	ASSIGN
Stab/KG 54	1 x Ju 88A (0%)
I./KG 54	30 x Ju 88A (2%)
II./KG 54	31 x Ju 88A (7%)

52

TOE 100/100 MAX 100

Morale: 80

MOTORIZED

Vehicles/Need: 687 / 688

HHQ: V Fliegerkorps
OHQ: Army Group South
Nation: Germany

Supply/Need: 61 / 372
Fuel/Need: 1557 / 1745
Ammo/Need: 2371 / 1634
Support/Need: 250 / 191 (AV 170)

Transport Cost: 4944
In Supply (1 MP)

SUPPLY DETAILS

Aviation Range: all ranges
Aviation Commitment 3
ADD SUB MOVE

Jádrem toho, co mohou vaše letecké jednotky dělat, jsou vzdušné míle. To také zohledňuje morálku. Více misí, více kilometrů. K dispozici jsou dva druhy misí. První z nich jsou manuální mise, které si vyberete pro létání, jako je Bomb Unit or Airfields. Druhou je automatická mise, vedená na podporu vašich bojových jednotek.

Zapamatujte si jednu velice důležitou věc. Některé mise **MUSEJÍ** být odlétány s nulovou vzdušnou vzdáleností na jednotku. Jsou to:

Bomb Ground Unit

Bomb City

Bomb Airfield (Night)

Air Transport (Night)

Air Transport (for bombers)

Air Transfer

Přesun letecké základny také přidá vzdušné míle. Kromě toho, pokud létáte spoustu misí, sníží se vám pohybové body. Pokud tedy chcete bombardovat město, udělejte to hned. Jinak se vaše jednotky vynaloží pár mil na podporou těch tanků.

Stab/KG 55
Assigned To: 24th LW Air Base

Group Type: Schwarm
Nation: Germany

Aircraft Kills: 0
Ground Kills: 0

Experience: 85
Morale: 84
Fatigue: 15

Ready: 7
Reserve: 0
Damaged: 1
Max in Unit: 4

Night Missions: NO

He 111H-4
Level Bomber

Maximum Speed: 261
Cruise Speed: 204
Climb Rate: 900

Max Altitude: 26248
Max Load: 4412
Radius: 43

Armor: 1
Durability: 40
Maneuver: 9

Reliability: 15

✕



QTY	DEVICE NAME	FACE	RESERVE
1	20mm Cannon MG FF/M	Fwd	DISBAND
1	7.92mm MG 15	Fwd	
1	7.92mm MG 15	TR	REPLACEMENTS
1	7.92mm MG 15	BR	Allowed
2	7.92mm MG 15	Side	
8	250kg GP Bomb	Int	AIRCRAFT CHANGE

Manual

Do 17Z-2 (0)

Do 217E-2 (0)

He 111H-3 (55)

*He 111H-4 (0)

Ju 88E-2 (55)

Ju 88A (0)

Pokud kliknete na jednotku, získáte další informace. Typ skupiny, její velikost. Schwarm je maximálně 4 letadla.

Máte spoustu dalších informací, například dolet. Pamatujte na to, že tento bombardér může létat dále než stíhači. Takže klidně můžete poslat své bombardéry mezi číhající stíhače obránců.

Můžete také vybrat, zda bude létat v nočních misích nebo ne.

AIR DOCTRINE					
Percent Required to Fly	<<<<	<<	50	>>	>>>>
Ground Support	<<<<	<<	60	>>	>>>>
Ground Support Escort	<<<<	<<	100	>>	>>>>
Ground Attack	<<<<	<<	75	>>	>>>>
Ground Attack Escort	<<<<	<<	100	>>	>>>>
Airfield Attack	<<<<	<<	80	>>	>>>>
Airfield Attack Escort	<<<<	<<	150	>>	>>>>
Interdiction Attack	<<<<	<<	50	>>	>>>>
Interdiction Attack Escort	<<<<	<<	60	>>	>>>>
City Attack	<<<<	<<	90	>>	>>>>
City Attack Escort	<<<<	<<	150	>>	>>>>
Fighter Intercept	<<<<	<<	75	>>	>>>>
Night-Fighter Intercept	<<<<	<<	75	>>	>>>>
Ground Support	ON				
Recon Escort	ON				

Toto je okno letecké doktríny. Určuje, kolik letadel vyslat na misi a zda může být mise spuštěna nebo ne.

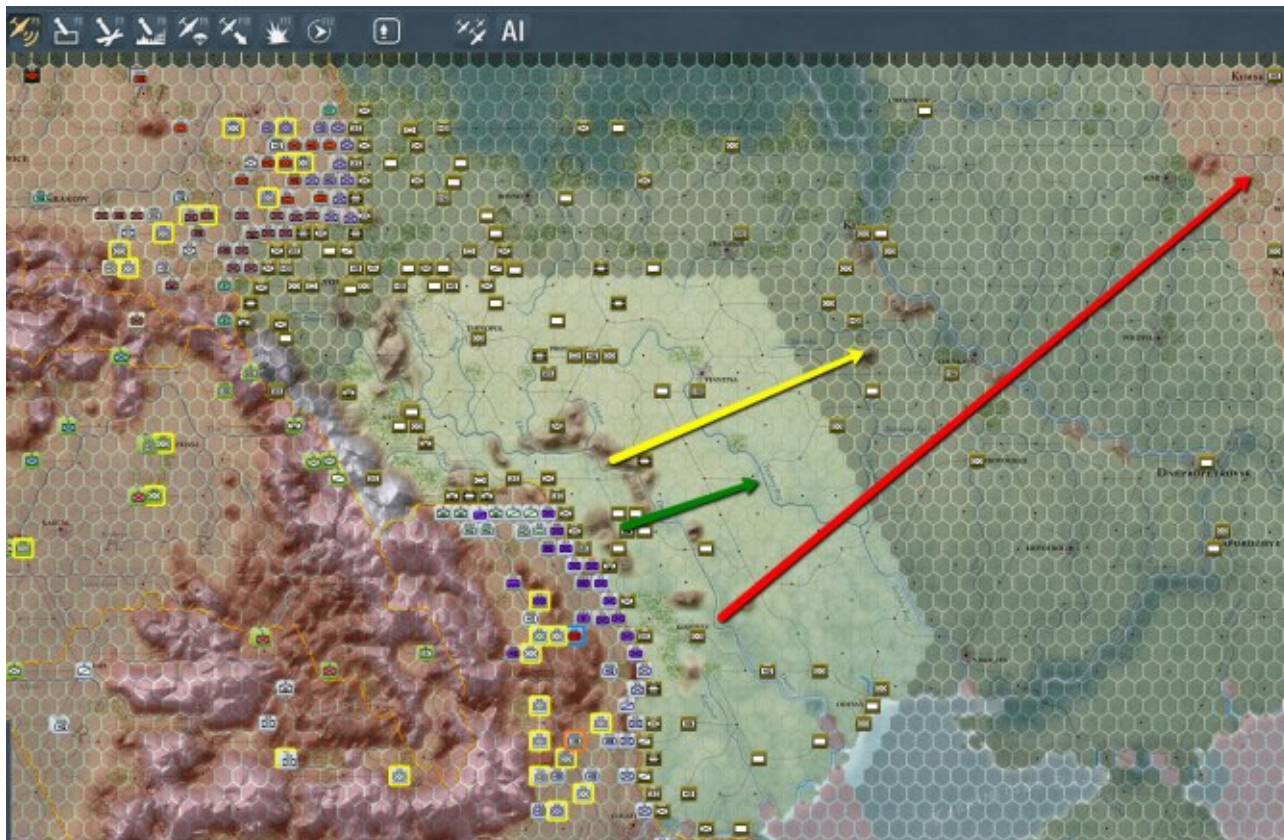
Percent Required to Fly (procento potřebné k letu): Kolik letadel v této jednotce musí být schopno létat. Pokud máte špatně sestavenou leteckou jednotku, která je pod tímto procentem, pak se žádná mise nekoná.

Ground Support, Ground Attack, Airfield Attack, City Attack, Interdiction (pozemní podpora, pozemní útok, útok na letiště, útok na město, zabránění): kolik letadel je odesláno jako procento optimálního útoku. 100% by přesně odpovídalo tomu, kolik letadel je AI určeno pro optimální misi. Pokud ji nastavíte na 20%, odešle pouze jednu pětinu toho, co určila AI jako optimální. Výhodou je větší podpora a útoky, ale mohou být méně účinné.

Escort (doprovod) všech uvedených misí: kolik eskort je posláno jako procento bombardérů. Pokud se vysílá 50 bombardérů a máte 50% připravených na doprovod, pak s nimi letí 25 stíhačů. Pokud není dostatek stíhačů, mise neproběhne.

Fighter Intercept (stíhací mise): to je počet vašich stíhačů, kteří zachytí nepřítele. Procento je ve vztahu k nepřátelským stíhačům. Pokud pošlou 100 letadel a nastavíte Intercept na 50%, pošlete až 50 letadel.

Podporu Ground Support a Recon Escort můžete také vypnout.



První režim je **Air Recon** (průzkum), zkratka F5.

Můžete ho spustit jako misi AI, stačí kliknout na ikonu AI. Nebo klikněte pravou myší na místo, kde chcete, aby mise proběhla a AI rozhodne, kterou jednotku vyslat, aby se na tuto oblast podívala. Ukáže vám jednotky do 3 nebo 4 hexů s detekční úrovní až 4.

Pokud to chcete mít více ve vlastní ruce, vyberte pomocí SHIFT - pravá myš leteckou základnu. Můžete také stisknout SHIFT - pravá myš bez výběru základny a zobrazí se vše v dosahu.

Pokud vyberete leteckou jednotku se schopností průzkumu a podporou stíhačů, uvidíte jasné hexy (zelená šipka). Šedá oblast (žlutá šipka) je zóna, kam mohou vaše průzkumné jednotky letět bez doprovodné stíhačky. Nakonec je červená (červená šipka) mimo dosah vašeho průzkumu. Stejně barevné schéma se objeví později.

Pick Air Units for Mission					
RG	UNIT	TYPE	CLASS	READY USED	
14	58th Rum. Ftr Sqn	Bf 109E-3(R)	Fighter	8	0%
14	56th Rum. Ftr Sqn	IAR 80A	Fighter	8	0%
14	57th Rum. Ftr Sqn	Bf 109E-3(R)	Fighter	8	0%
16	1st Rum. LR Recon Sqn	Blenheim I Rcn(R)	Recon	8	0%
19	41st Rum. Ftr Sqn	IAR 80A	Fighter	8	0%
19	59th Rum. Ftr Sqn	IAR 80A	Fighter	8	0%
19	60th Rum. Ftr Sqn	IAR 80A	Fighter	8	0%
23	51st Rum. Ftr Sqn	He 112B(R)	Fighter	8	0%
23	52nd Rum. Ftr Sqn	He 112B(R)	Fighter	8	0%

Axis Forces Attacking:		1 of 1	51.84 - Urban(Lviv) - Clear	Turn: 1 1941-06-22	Soviet Forces Defending:	
IV Fliegerkorps		Forces Engaged				Kiev Air Command
39 He 111H-4		ATK: men 0, art 0, afv 0	DEF: men 0, art 0, afv 0			3 I-16 Type 18
		LOST: men 0, art 0, afv 0	LOST: men 0, art 0, afv 0			231 -> BT-7M M1939
		ATK: ftr 0, bmr 39, utl 0	DEF: ftr 3, bmr 0, utl 0			9 -> GAZ-AAMG
		LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0	LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0			10 -> 37mm Anti-Aircraft Gun
		ground forces were BOMBED				4 -> 12.7mm Anti-aircraft MG
		Show Details				Exit
						Exit Combat Screen.

Další režim je **Bomb Unit Mode** (bombardování jednotky), zkratka F6.

Můžete kliknout pravou myší na cíl, kliknout pravou myší a vybrat bombardéry, nebo vybrat leteckou základnu a poté klepnout pravou myší, případně táhnout pravou myší a použít bombardéry z této základny. Jedná se o výškové bombardéry, nikoli o podpurné bombardéry. (To znamená velké bombardéry, ne Stuky).

Axis Forces Attacking:		80.109 - Clear(Slyichevsk) - Clear		Turn: 1 1941-06-22		Soviet Forces Defending:	
IV Fliegerkorps		Forces Engaged				Odessa Air Command	
12	Bf 109E-7	ATK: men 0, art 0, afv 0	DEF: men 0, art 0, afv 0		22	I-16 Type 24	
20	Bf 109F-2	LOST: men 0, art 0, afv 0	LOST: men 0, art 0, afv 0		12 : 18	I-16 Type 24	
49	He 111H-4	ATK: ftr 32, bmr 49, utl 0	DEF: ftr 22, bmr 0, utl 0		5 : 5	MiG-3	
		LOST: ftr 0, bmr 1, utl 0	LOST: ftr 63, bmr 19, utl 0		10 : 17	Pe-2	
		airfield was BOMBED				17 : 25	SB-2
		Pause				Exit	

Pak tu máme režim **Bomb Airfield Mode** (bombardování letiště), zkratka F7.

Můžete ho spustit v režimu AI a v prvním kole to obvykle dělám. Získáte obrovský bonus, protože letecké základny Osy i Sovětského Svazu utrpí obrovské ztráty.

Barevné označení je stejné jako předtím. Jasné pro stíhací podporu, šedé pro žádnou stíhací eskortu, ale v dosahu, a červené mimo rozsah. Můžeme také kliknout pravou myší pro výběr bombardéru AI, nebo použít Shift - pravá myš.



Režim **Bomb City** (bombardovat město), zkratka F8, se od ostatních liší. Zde si můžete vybrat cíl v určeném městě. Poté, co jste vybrali cíl, řekněme železnici, rozhodnete se, které jednotky poletí. Neslibujte si od toho velkou efektivitu.



Režim **Air Transport**, zkratka F9, přesouvá jednotky, zásoby nebo palivo.

K tomu potřebujete na svých jednotkách nulové vzdušné míle. Dále můžete kliknout pravou myší na cíl, řekněme divize tanků, a AI jim shodí zásoby. Nebo můžete pomocí SHIFT-pravá myš sami vybrat detaily. Budete to chtít udělat, abyste zajistili, že vaše tanky dostanou to, co si myslíte, že potřebují.

Zelená šipka ukazuje na třídu, v tomto případě náš transport. Modrá šipka ukazuje na cíl, vidíme, že mají dobrou zásobu a munici. Pokud by se jednalo o motorizovanou jednotku, viděli byste také ikonu paliva.

Těsně nad jsme si mohli vybrat LIFT TYPE, palivo nebo zásoby. A nalevo od toho je LAUNCH.

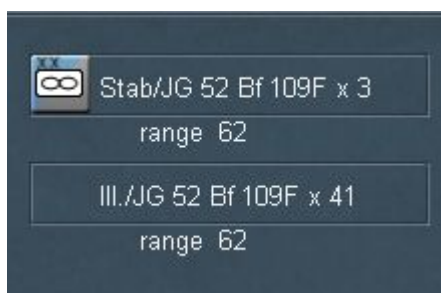


A co přesun jednotky pomocí letadel? To je složitější.

Nejprve přesuňte nemechanizovanou jednotku na letiště s transportem. Zkontrolujte, zda jsou tyto jednotky vybrány a zda jste v režimu letecké dopravy. Poté vyberte cílové letiště nebo hex hned vedle něj a použijte SHIFT-levá myš.

Všimli jste si té změny? SHIFT-levá myš.

Vaše letadla nejsou příliš velká, takže nemůžete přesunout obrovské množství vojáků. Air Pading Paratroops funguje stejným způsobem.



Poslední je režim **Air Transfer Mode** (letecký přesun), zkratka F10.

Ten vám umožní přenést leteckou peruť z jedné letecké základny do druhé. Levou myší klikněte na základnu, ze které chcete odletět, klikněte na prázdné místo nalevo od typu letadla a poté pravou myší na cílovou leteckou základnu.

Sám letecký boj, spolu s pozemní podporou, bude muset projít protiletadlovou palbou. Nyní si bráníci HQ, projde-li kontrolou, může přidat podporu AA, pokud je v rozmezí 5 hexů. Pamatujte, že naše délka jednoho kola je jeden týden, takže naše letecké mise

mohou být rozloženy na několik dní.

To, co se děje v samotném boji, ovlivňuje spousta faktorů. Morálka, zkušenost, terén, zbraně a počasí, stejně jako v každém jiném boji. Je to zajímavý systém a jakmile do něj proniknete, je to docela bezproblémové. Já si raději každou jednotlivou bojovou misi řídím sám.

10. Podpůrné jednotky

Ve WitE jsou podpůrné jednotky naprosto nepostradatelné. Je to vaše dělostřelectvo, inženýři, raketové prapory a protiletadlová letadla. Abstrakcí těchto jednotek vám ušetřím spoustu času. Ale je tu přece jen několik věcí, které byste měli vědět, abyste maximalizovali svou efektivitu.

Podpůrné jednotky mají dvě varianty. Jedním z nich jsou bojové podpůrné jednotky, jako je dělostřelectvo nebo ženisti (inženýři). Druhou je přímá podpora, neboli Construction Units (stavební jednotky). Těmi se nyní nebudeme zabývat, ale o bojových podpůrných jednotkách si rozhodně něco řekneme.

Přiřazení podpory je záležitost kompromisu. Podpůrné jednotky, které zůstávají na úrovni sboru (XXX), jsou přiřazeny tak, jak to velitel roty považuje za vhodné. Pokud se však rozhodnete, že to víte lépe, můžete přidělit podpůrnou jednotku přímo divizi (XX). Pak je zaručeno, že se účastní boje, ale má to háček. Ostatní divize v tomto sboru nebudou mít k této podpůrné jednotce přístup. Takže pokud necháte tento pomocný prapor na úrovni sboru, mohl by se účastnit bojů s některou z divizí, připojených k tomuto sboru.

XXXXI Panzer Corps
General Georg-Hans Reinhardt

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
87	228	12	Support	0
87	184	6	Supply Dump	0
84	276	9	Fuel Dump	0

ASSIGN

Support Level: 3
ADD SUB LOCK

ATTACHED SUPPORT (11)

- 611th Gun Battalion
- II/59th Howitzer Battalion
- II/67th Howitzer Battalion
- 615th Howitzer Battalion
- 601st SP Light Flak Battalion
- I/3rd LW LW Light Flak Battalion
- 83rd LW Motorized Flak Battalion
- II/411th LW Light Flak Battalion
- 52nd Pioneer Battalion
- 254th Construction Battalion
- III/52nd Nebelwerfer Battalion

198

TOE 91/96 MAX 97
Morale: 83
MOTORIZED
Vehicles/Need: 456 / 346
HHQ: 4th Panzer Group
OHQ: Army Group North
Nation: Germany
Supply/Need: 62 / 51
Fuel/Need: 44 / 36
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 228 / 0
Transport Cost: 1276
In Supply (0 MP)
SUPPLY DETAILS

Tady vidíme XXXXI Panzer Corps.

Nejprve si všimněte červeného pole. To je vaše automatizovaná úroveň podpory. Hra se pokusí vyvážit HQ tak, aby měly od každé položky 3. 3x dělostřelectvo, 3x protiletadlové atd. To může být v pořádku, ale někdy se chcete ujistit, že určitá jednotka má těžší dělostřelectvo. Pak budete chtít nastavit HQ na LOCKED. Tím se zabrání tomu, aby umělá inteligence upravila vaše jemné doladění.

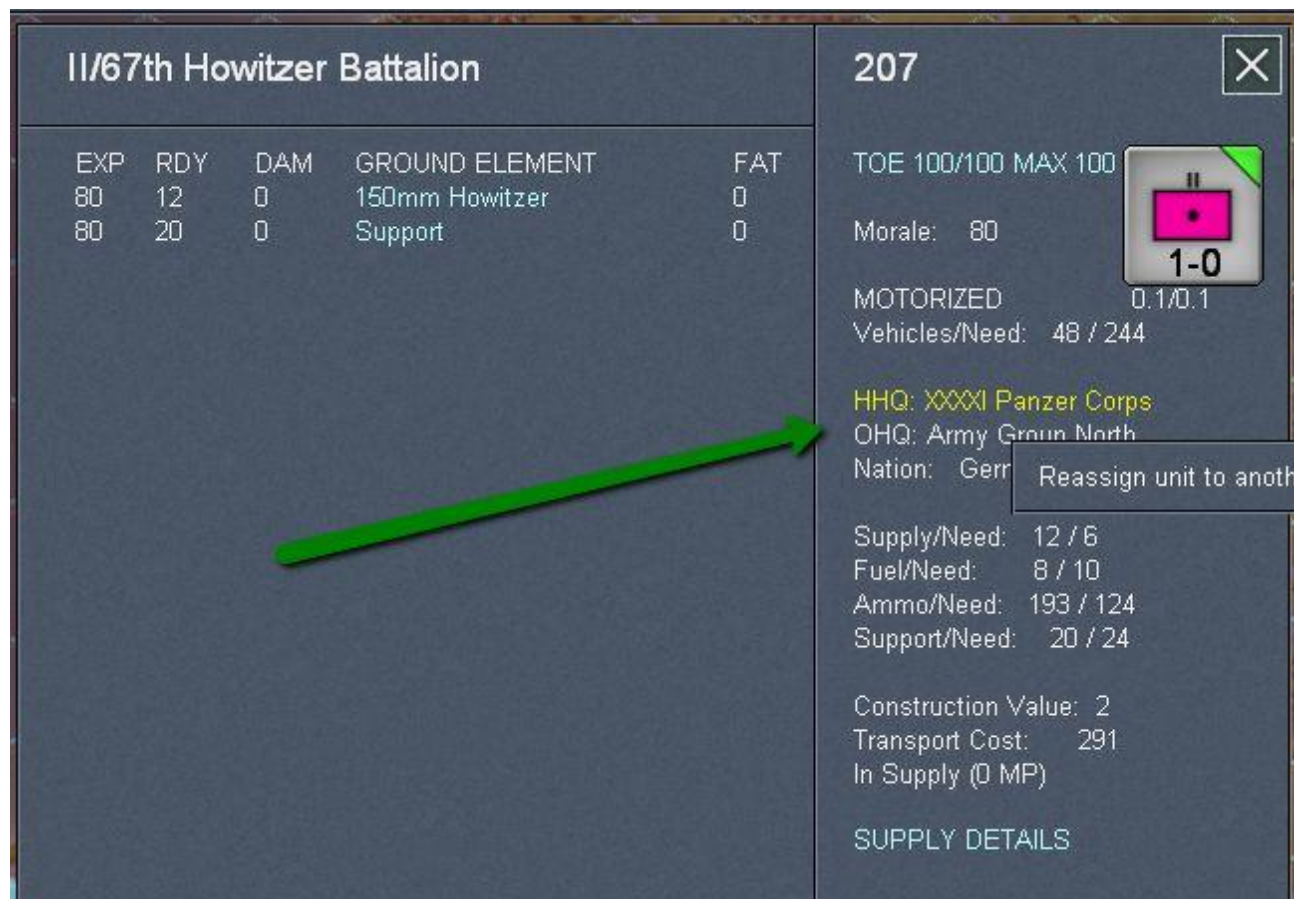
Žluté pole umožňuje přiřadit další podpůrné jednotky z dalšího vyššího velitelství. V našem případě můžeme převzít podpůrné jednotky ze 4. Panzer Group a přímo je přiřadit k XXXXI Panzer Corps. Potom

můžeme tyto jednotky poslat přímo do divizí. Všimněte si, že vaše dělostřelectvo je přiřazeno k sboru a výše, nikoli přímo k divizím.

Zelené pole ukazuje, jaké jednotky jsou k této jednotce přiřazeny. Máme tady hodně dělostřelectva. Ženisti jsou důležití pro snížení opevnění. Jak je přiřadit, je věcí volby. Ale důležité je tohle:

Aby bylo možné tuto podporu poskytnout, musí být HQ v dosahu 5 hexů.

5 hexů je rozhodujících nejen pro zásobování, ale také pro poskytování dělostřelectva. Když posunete své Panzery nahoru, posuňte současně HQ a poté zaútočte. Nyní budete mít všechny ty dělostřelce s sebou! Pokud nejprve vyšlete tanky a později přesunete HQ, bude vám chybět velký multiplikátor síly.



Když kliknete na podpůrnou jednotku, získáte podrobnosti o jednotce. Musíme si také říci, jak převést HQ. Klikněte na místo, kam směřuje zelená šipka, a můžete vybrat další HQ. Potřebujete těžké dělostřelectvo v Leningradu? Přeneste ho z jedné jednotky do druhé.

Počet jednotek připojených k HQ závisí na sérii kontrol. Můžete získat maximálně 6. Výjimkou jsou města a městská zástavba, kde jich můžete získat až 18. Nyní, když se každá podpůrná jednotka připojila, už nelze udělat o moc více. Vše další přechází na vůdce s dalšími faktory, které by mohly mít vliv. Únava, počasí, zásoby atd.

To nás přivádí zpět k přímo přiřazeným jednotkám. U těch je zaručeno, že je budete chtít připojit, ale pouze k této jednotce.

Když je vezmete z HQ a odešlete je na úroveň divize, HQ už tuto jednotku nemůže používat. Používá ji výhradně divize, dokud ji neodešlete zpět. To je ten kompromis.

Kdy tedy přímo přidělujete ty Panzerjägery I? Kdo dostane tu jednotku jízdních kol? To je jedna z věcí, o kterých se rozhodnete vy, jako velitel. Toto jemné vyladění může mít dobrou strategii, je to opravdu bezva.

Většinou vezmu své Nebelwerfery a spojím je s mými Panzery. Stug, samohybná útočná zbraň, jde s mechanizovanou pěchotou. Panzerjagery jdou s pěchotou, která by mohla narazit na potíže. Ženisti se přidají ke každému, kdo útočí na opevnění, nebo odejdou na úroveň sboru.

Pokud jde o AA, obvykle se částečně držím svých Panzerů. Nejspíš se rozjedou tam, kde je Luftwaffe dokáže pokrýt. Zbytek se rozptýlí po oblastech, kam Luftwaffe nedosáhne.

Dělostřelectvo rád hromadím v útočných oblastech. Ale jen do jisté míry. Pokud zanechám oblast bez této podpory, bude těžce trpět. Vaše Flammpanzery také mají své klady. Použijte je k drcení míst tuhého odporu, zejména měst.

XXXXI Panzer Corps
General Georg-Hans Reinhardt

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
87	228	12	Support	0
87	184	6	Supply Dump	0
84	276	9	Fuel Dump	0

ASSIGN Support Level: LOCKED
ADD SUB LOCK

ATTACHED SUPPORT (12)

- 611th Gun Battalion
- II/59th Howitzer Battalion
- II/67th Howitzer Battalion
- 615th Howitzer Battalion
- *531st Gun Battalion
- I/3rd LW LW Light Flak Battalion
- 83rd LW Motorized Flak Battalion
- II/411th LW Light Flak Battalion
- 254th Construction Battalion
- *I/52nd Nebelwerfer Battalion
- *II/52nd Nebelwerfer Battalion
- III/52nd Nebelwerfer Battalion

198

TOE 91/96 MAX 97

Morale: 83

MOTORIZED
Vehicles/Need: 456 / 346

HHQ: 4th Panzer Group
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 62 / 51
Fuel/Need: 44 / 36
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 228 / 0

Transport Cost: 1276
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

XXX HQ 0-50

Tohle je příklad sestavy divize tanků v roce 1941.

Nejprve si všimněte hvězdiček. Ty znamenají, že jsem ty jednotky právě přenesl. V tomto kole je už nemohu přesunout nikam. Budou však použity v boji.

Je tu skupina AA, tři prapory Nebelwerferů a pět dělostřeleckých praporů. Pro normální bitvu je to zbytečně moc, použijeme jich maximálně 6. Pokud však budeme bojovat ve městě nebo v městském hexu, můžeme použít až 18. Ve scénáři scénář Road to Leningrad moje Panzery bleskově udeří na Rigu a Pskov, takže toto další dělostřelectvo se hodí. Kdybych to nechal v původním složení, moje Panzery by neměli takovou údernou sílu.

Jako u ostatních věcí ve Wite se tímhle můžete zabývat do hloubky, nebo to nechat být.