



HERNÍ MANUÁL

Přeložil: WhiteHorse

Poznámka: manuál není přeložen úplně celý. Přeložil jsem jen to, co jsem považoval za důležité pro pochopení mechanismů hry, takže například část, týkající se editoru a tvorby scénářů, přeložena není. Rovněž nejsou přeloženy obvyklé úvodní části o instalaci a jiné podobné triviality. Nejsou přeloženy ani detailní popisy výpočtů, týkajících se jednotek a jejich bojové činnosti a další podobné přílohy, které standardního hráče většinou nezajímají.

OBSAH	
3. HRA	5
3.1 Start hry	5
3.3 Nastavení hry	5
3.3.1 Parametry hry	6
3.3.2 Nastavení hráče – strana 1	7
3.3.3 Nastavení oponenta (NO)	8
3.3.4 Nastavení hráče – strana 2	8
3.3.4.3 Editor hodnot symbolů	9
4. STANDARDNÍ PRAVIDLA	9
5. POKROČILÁ PRAVIDLA	10
6. OVLÁDÁNÍ	11
6.1.1 Myš	11
6.1.2 Klávesnice	11
6.1.3 Klávesové zkratky editoru sil	12
6.1.5 Obecné prvky obrazovky	12
6.1.6 Rám okna	12
6.1.7 Panel mapy	12
6.1.8 Infopanel	13
6.1.9 Mikromapa	13
6.1.10 Panel leteckého boje	13
6.1.11 Starý ovládací panel	13
6.1.13 Nový panel jednotek	13
6.1.14 Ovládací panel panelů	14
6.1.15 Panel tlačítek	15
6.1.16 Tooltipy	17
7. ZOBRAZENÍ HRY	18
7.10. Kurzor myši	18
7.11 Indikátor zdraví jednotky	18
7.11.1 Standardní pravidla	18
7.11.2 Pokročilá pravidla	18
7.12 Standardní symbol jednotky	19
7.13 Zobrazení jednotky - pokročilá pravidla	19
7.13.1 Velikost jednotky	19
7.14 Zobrazení dosahu bombardování (DBR)	20
8. HRANÍ HRY	21
8.1 Herní definice	21
8.1.1 Mapa	21
8.2.1 Síla a schopnosti jednotky	21
8.2.2 Zkušenost a odbornost jednotky	22
8.2.3 Připravenost jednotek	22
8.2.4 Morálka jednotek	22
8.2.5 Kvalita jednotky	22
8.2.6 Letecká podpora v boji a reakce vzdušné nadvlády (pokročilá pravidla)	22
8.2.7 Váha jednotky	22
8.2.8 Rozmístřovací rozkazy jednotky (pokročilá pravidla)	22
8.2.9 Změna statutu nasazení (pokročilá pravidla)	23
8.2.10 Tolerance ztrát jednotky (pokročilá pravidla)	23
8.2.11 Rozdělení na podjednotky (pokročilá pravidla)	23
8.3 Speciální schopnosti jednotek	24
8.4 Vybavení	24
8.4.1 Charakteristiky a účinky vybavení	24
8.4.1.1 Pohybové charakteristiky	24
8.4.2 Schválené vybavení	26
8.4.3 Přiřazené vybavení	26
8.5 Vojsko	26
8.5.1 Charakteristiky vojska a jejich účinky	26
8.6 Formace	28
8.6.1 Charakteristiky a účinky formace	28
9. CO SE DĚJE V HERNÍM KOLE	30
9.0.2 Vyrovnání hráčských kol (nová pravidla kola - volitelné)	30
9.1 Automatické účtování	30
9.1.1 Kontrola konce scénáře	30

9.1.2 Události bojiště	30
9.1.3 Podnebí a počasí (pokročilá pravidla)	30
9.1.4 Vzdušná nadvláda a zabránění	31
9.1.4.1 Námořní zabránění	31
9.1.5 Shromažďování zpravodajských informací (pokročilá pravidla)	32
9.1.5.1 Námořní pozorování	32
9.1.6 Místní hlídky a partyzáni	33
9.1.7 Zásoby (pokročilá pravidla)	34
9.1.7.1 Stav přetížení zásob	34
9.1.7.2 Stará zásobovací pravidla	34
9.1.7.3 Nová zásobovací pravidla (volitelně)	35
9.1.7.4 Proměnné zásobovací body	36
9.1.7.5 Náklady na pohyb	36
9.1.7.6 Zásobovací model jednotek	36
9.1.8 Náhrady	37
9.1.9 Posily a stažení	37
9.1.10 Velení a řízení	38
10. VYDEJTE SVÝM JEDNOTKÁM ROZKAZY	39
10.1 Variabilní iniciativa	39
10.2 Použití panelu tlačítek	39
10.3 Výběr možností bojiště (pokročilá pravidla)	39
10.4 Vydávání rozkazů jednotkám	39
10.4.1 Pokročilé vydávání rozkazů (pokročilá pravidla)	39
10.4.2 Popup menu všeobecných rozkazů (pokročilá pravidla)	39
10.4.3 Bombardování a dělostřelecká palba ze nebo do vzdálených lokací	40
10.4.4 Pozemní pohyb	40
10.4.5 Změna vlastnictví	40
10.4.6 Poškození železnice	40
10.4.7 Oslabení při pohybu	41
10.4.8 Mise zabránění	41
10.4.0 Spotřeba zásob	41
10.4.10 Odpoutání (pokročilá pravidla)	41
10.5. Útočné menu a plánování boje (pokročilá pravidla)	42
10.5.1 Útočné nasazení (pokročilá pravidla)	42
10.5.2 Ústup před bojem (RCB - retreat before combat)	42
10.5.3 Možnosti útoku (pokročilá pravidla)	43
10.5.4 Průzkum (pokročilá pravidla)	43
10.5.5 Obnova nasazení	43
11. POHYB	44
11.1 Námořní pohyb	44
11.2 Vzdušný pohyb	44
11.3 Železniční pohyb	44
11.4 Námořní dopravní pohyb	44
11.5 Výsadkový pohyb	44
11.6 Aeromobilní pohyb	44
11.7 Stav naložení	45
11.8 Pohybové body a jejich výdej	45
11.9 Pohybové náklady pozemních jednotek	45
11.9.1 Cesty	45
11.9.2 Mimo cesty	45
11.9.3 Ostatní ceny pozemního pohybu	46
11.9.4 Cena říčního pohybu	47
11.9.5 Cena námořního pohybu	47
11.9.6 Cena výsadkového pohybu	47
11.9.7 Cena železničního pohybu	47
11.9.8 Cena aeromobilního pohybu	47
11.10 Přeskočení popup menu pohybu jednotky	47
11.11 Asistence AI	47
12. ŽENISTI	48
12.1 Demolice a opravy mostů	48
12.2 Prám	48
12.3 Velký prám	48
12.4 Opevnění (pokročilá pravidla)	48

12.5 Oprava železnic (pokročilá pravidla)	48
13. VYŘEŠENÍ VŠECH BOJŮ	49
13.1 Obrana letecké základny	49
13.2 Letecké a námořní jednotky v pozemním boji	49
13.3 Námořní boj	50
13.4 Námořní cílení	50
13.5 Útok na přístav	50
13.6 Jaderný útok	50
13.7 Útok na letiště	51
13.8 Útok na most	51
13.10 Hustota cíle (pokročilá pravidla)	51
13.11 Palebná podpora dlouhého dosahu	51
13.12 Vliv prostředí na boj (pokročilá pravidla)	51
13.12.1 Obranná protipancéřová síla	52
13.12.2 Obranná protipěchotní síla	52
13.12.3 Obranná síla z vozidel	52
13.12.4 Obranná síla pěchoty	52
13.12.5 Obranná síla statického vybavení	52
13.12.6 Kombinace obraných modifikátorů terénu a nasazení	52
13.12.7 Síla jednotek při útoku z vody	53
13.12.8 Srážy	53
13.12.9 Viditelnost (pokročilá pravidla)	53
13.12.10 Noc a den (pokročilá pravidla)	53
13.12.11 Noční oslabení (pokročilá pravidla)	53
13.13 Boční a týlové oblasti	53
13.14. Ústup	53
13.14.1 RBC ústup ze zablokované ústupové cesty	54
13.15 Složitost útoku	54
13.16 Obojživelný útok	54
13.17 Výsadkový útok	54
13.18 Aeromobilní útok	54
13.19 Účinky naložení do vlaku	54
13.20 Pravidla míry útoku (AR - assault ratio)	54
15. VÍTĚZSTVÍ	55
16. INFORMACE A POMŮCKY HRÁČE	55
16.1 Zpráva o jednotce (pokročilá pravidla)	55
16.4 Plánovač boje (pokročilá pravidla)	56
16.5 Naplánované boje	57
16.10 Očekávané posily	57
20. NĚKOLIK DOBRÝCH RAD	58
20.1 Použití leteckých jednotek	58
20.2 Uvážlivé plánování boje	58
20.3 Jaderné zbraně	58
20.4 Udržujte své jednotky zásobené	58

3. HRA

3.1 Start hry

Abyste obešli launcher hry, udělejte si na desktopu zástupce herního souboru Opart4.exe. Po startu hry budete vyzváni, abyste zvolili jazyk hry. Pokud jste ještě nenainstalovali češtinu, zvolte jiný libovolný jazyk. Při dalším spuštění můžete jazyk změnit v úvodní obrazovce z menu Soubor (File) → Zvolte jazyk (Choose language) a vyberte CZ. Toto menu je v levém horním rohu úvodní obrazovky.

Úvodní obrazovka má pět tlačítek:

Nová hra

Pokračovat v uložené hře

Editor scénářů

Hrát online

Konec

Klikněte na tlačítko NOVÁ HRA. Při první hře bude vybrán scénář Tutoriál. K dispozici budete mít následující tlačítka:



Tlačítkem implicitního scénáře můžete vybrat jiný scénář. Scénáře jsou řazeny podle času a oblasti boje (NATO, Warsaw Pact, Middle East, atd.).

Druhé tlačítko v řadě slouží pro výběr druhu hry a může mít několik stavů.



Hra pro dva hráče (Hotseat)



Hra po emailu (PBEM)



Počítač proti člověku. Každý scénář má hráče 1 a hráče 2. V tomto režimu počítač představuje hráče 1 a lidský hráč hráče 2. Například ve scénáři „Red Thunder 1988“ bude počítač hrát za NATO a lidský hráč za Varšavskou smlouvu.



Člověk proti počítači. V tomto režimu bude hráčem 1 člověk a hráčem 2 počítač. Například ve scénáři „Red Thunder 1988“ bude člověk hrát za NATO a počítač za Varšavskou smlouvu.



Hra počítače proti počítači.



Tlačítko výběru nastavení hry



Tlačítko Konec – odchod do hlavního menu.



Tlačítko Hrát vybraný scénář



Tlačítko dokumenty scénáře. Otevře dokumenty, definované ve scénáři jako příslušenství ke scénáři.

3.3 Nastavení hry



Tímto tlačítkem otevřete pokročilá nastavení hry. Sestávají ze dvou dialogů. První dialog nastavuje herní parametry, které platí pro oba hráče - Nastavení hry. Parametry se při hře PBEM nesmějí měnit.

Další dialog obsahuje volby, které platí jen pro vás a mohou se kdykoliv měnit, dokonce i při hře PBEM. Tento dialog má dvě stránky.

3.3.1 Parametry hry



Vedení a velení: pokud bude vypnuto, vaše formace a jednotky nebudou nikdy „reorganizovány“. Vždy budou dostupné pro pohyb a útočné akce.

Variabilita scénáře: pokud bude vypnuta, scénář skončí vždy historicky přesným kolem. Všechny události s pravděpodobností větší než 50% se vyskytnou vždy a události s pravděpodobností menší než 50% se nevyskytnou nikdy.

Válečná mlha: Při vypnutí budete mít vždy přehled o výskytu nepřátelských jednotek.

Prostředí: vypnutím vypnete účinky počasí a denního času. S nimi i účinky bláta a sněhu.

Aktivní odpoutání: vypnutí umožní všem jednotkám automaticky se odpoutat od nepřátelských jednotek (viz 10.4.10 Odpoutání). Ve skutečnosti není odpoutání při útoku dovoleno.

Bez hranic: uvidíte jen hranice a zásoby na hexech, které vaše jednotky zabraly v tomto kole, nebo se kterými přímo sousedí. To je další způsob zvětšení válečné mlhy.

Vysoké zásoby: přidávají dalších 50% k rychlosti zásobování. Scénáře, vytvořené v minulých verzích často drasticky omezily zásoby mapových jednotek kvůli rozporům v celkovém množství zásob, které přijaly. Použijte to k vyvážení účinků hry s velmi agresivními hráči.

Nová dotyková pravidla: pokud obránce nemá dva sousední hexy a nemůže být napaden (například jeden mořský hex na severozápadě a jednu přátelskou jednotku na severovýchodě), tak útočníci ze 120° nemohou zaútočit z boku. Proti takovému obránci je za boční útok považován jen takový, který je proveden odděleně ze 180°. Dříve měla jednotka kvůli klikaté hranici hexu odkryté boky. Usnadňuje to obranu a okraje mapy a neschůdný terén jsou tak důležitější.

Pokročilá pravidla: pokud jsou zapnuta, jsou aplikována pokročilá pravidla (viz sekci 5). Při vypnutí jsou aplikována standardní pravidla (viz sekci 4).

Nová rozkazová pravidla kola: pokud jsou zapnuta, hra se lépe vyrovná s kolem dvou hráčů. Detaily jsou uvedeny v sekci 9.0.2.

Nová zásobovací pravidla: tato možnost při zapnutí nabízí realističtější model zásobování. Detaily jsou uvedeny v sekci 9.1.7.3.

Důvěryhodný PBEM: při zapnutí lze staré PBEM hry exportovat do editoru jako soubory XML. Hráči také mohou použít Elmerovu asistenci.

Nová pravidla mostů: při zapnutí budou mosty existovat jen v místech, kde překonávají řeky a průplavy. To ovlivňuje odstřelování mostů a letecké útoky na mosty.

Nová pravidla bláta/sněhu: v manuálu není popsáno.

3.3.2 Nastavení hráče – strana 1



Letecký asistent za vás může ovládat letecké jednotky. Veškeré vzdušné síly tak budou převedeny pod ovládání počítače. Stejně jako ve standardních pravidlech hry můžete vzdušné jednotky zadat pro aktuální kolo nadřazené rozkazy. Letecký asistent může být zapnut z Pokročilých herních voleb, nebo z Ovládání vzdušné jednotky. Pokud asistenta zapnete z okna Ovládání vzdušné jednotky, všechny vzdušné jednotky budou ihned předány asistentovi leteckých misí.

Ukázat tooltipy (10 – 100000 msec): toto nastavení určuje, jak dlouho musí kurzor setrvat nehybně, než se zobrazí tooltip.

Skrýt tooltipy (1 – 100): toto nastavení určuje, po kolika vteřinách se zobrazený tooltip skryje.

Zpoždění zobrazení menu (1 – 100): toto nastavení určuje, jak dlouho musí být stisknutá pravá myš, než se objeví vyskakovací menu. Pokud je nastavení 1, menu vyskakuje okamžitě.

Pohyb vybere další jednotku: když je zapnuto, po pohybu jednotky se automaticky vybere další jednotka a stane se aktivní. Pokud je Zpoždění zobrazení menu nastaveno na 1, nemá účinek a aktuální jednotka zůstává stále aktivní.

Podrobné bojové zprávy: při vypnutí se po každém boji nezobrazí podrobná zpráva. Katastrofické zprávy se také nezobrazí. Bojové zprávy si místo toho

můžete zpřístupnit na konci každého kola. Tato volba může být při hře přepnuta v herním menu.

Zobrazit NO asistenční tlačítka: (NO – nastavení oponenta) při zapnutí budou dole na ovládacím panelu zobrazena čtyři asistenční tlačítka. Musíte však mít zanutý klasický pohled.

Dvojklik otevře plánovač: pokud je zapnuto, dvojklik na cílový hex otevře plánovač boje pro tento hex. Všimněte si, že je to způsob, jak zajistit, že obhájce v případě potřeby neustoupí z boje. Alternativou je zůstat kurzorem nad hexem a stisknout klávesu P.

Dvojklik otevře přidání do skupiny: při zapnutí otevře dvojklik na cílová hex dialog pro složení skupiny.

Povolit obrovský pohled mapy: při zapnutí je k dispozici obrovský pohled mapy.

Podpora grafiky PNG: tento parametr je již zastaralý. TOAW IV vždy užívá grafický formát PNG.

Filmy: na konci každého kola hráče hra vytváří v adresáři uložených her dva BMP soubory. Jeden je zobrazením celé mapy v mikropohledu, druhý je celá mapa v malém pohledu 2D. Lze je použít pro vytvoření AAR a sledování postupu celou kampaní. Po spojení pomocí programu třetí strany z nich lze udělat film, reprezentující váš postup k vítězství. Při použití této volby pamatujte na dvě věci.

Za prvé - ukládání těchto souborů zabere čas, závisící na rychlosti vašeho stroje a velikosti mapy. Kurzor přesýpací hodiny vás upozorní, že hra pracuje na ukládání mapy. Na pomalejších strojích to může zabrat i několik minut.

Za druhé – tyto soubory mohou být opravdu velmi velké.

Autouložení velkých videí: jak již bylo uvedeno, ukládání velkých map může být u velkých scénářů dosti zdlouhavé. Tato funkce jej umožňuje při vypnutí přeskóčit. Pokud je vypnuta, ukládají se jen mapy v mikropohledu.

JPEG kvalita (1 – 100): určuje kvalitu výše uvedeného ukládání. Snižování velikosti souboru je samozřejmě na úkor kvality.

Procento jasů (0 – 1000): uživatelské preference u této volby mohou být různé. Většina uživatelů nechává 0.

Procento kontrastu (0 – 1000): uživatelské preference u této volby mohou být různé. Většina uživatelů nechává 0.

Hlasitost pozadí (1 – 100): uživatelské preference u této volby mohou být různé. Většina uživatelů nechává 100.

Hlasitost efektů (1 – 100): uživatelské preference u této volby mohou být různé. Většina uživatelů nechává 100.

3.3.3 Nastavení oponenta (NO)

Intelligence: nastavuje úroveň inteligence AI. Ve většině případů bude automatický oponent hledat větší oblasti, vícenásobně procházet řešení situací a optimalizovat rozkazy ve vyšších úrovních lépe, takže bude hrát inteligentněji.

Handicap/cheat: nastavuje úroveň výhody pro člověka nebo naprogramovaného oponenta ve hře člověka proti počítači. Pokud je nastaveno „Žádný“, není nastavena výhoda pro nikoho. Výběr Člověk +1 nebo Člověk +2 nastaví určitou výhodu (v zásobování, odpočinku, modifikátorech síly atd.) pro člověka, nastavení Počítač +1 nebo Počítač +2 nastaví naopak tyto výhody počítači.

3.3.4 Nastavení hráče – strana 2



Pozadí skupiny Alfa: dialog pro nastavení Alfa kanálu pozadí skupin.

Vnitřní pozadí Alfa: dialog pro nastavení Alfa kanálu lemování prvků

Vnější pozadí Alfa: dialog pro nastavení Alfa kanálu okrajů.

Pozadí je neprůhledné: neprůhlednost pozadí

Situační log: vytváří v adresáři pro uložené hry detailní zprávy a bojová hlášení. Pokud hrajete PBEM, budou v kole zobrazeny jen poslední dva řádky bojových hlášení a jejich lokací. Při použití této volby je dobré pravidelně mazat staré soubory kvůli úspře místa na disku. Tato funkce může být výhodná pro zhodnocení velké mapy ve hře PBEM, kde je log méně podrobný.

Log TOAW: generuje podrobný log, určený k ladění scénáře a odchyťávání chyb

Asistent: generuje zprávy pro ladění scénáře a odstraňování chyb. Zobrazí například, zda proběhla určitá událost.

Logování jednotek ovládaných AI: detailní log, sloužící k odstranění chyb počítačového oponenta.

Log AI: log, který pomáhá optimalizovat AI ve

scénáři.

Kolečko myši použít jako zoom: pokud máte příliš citlivé myšičké kolečko, zde je možno jej vypnout.

Žádné aktualizace: určeno pro hru počítače proti počítači při ladění AI.

Bez zpoždění: odstraňuje zpoždění animací. Během hry tutéž funkci zastává klávesa CapsLock.

Náhodné posílení AI: náhodná čísla v počítači ve skutečnosti nejsou náhodná. Jsou generována algoritmem na základě čísla 103458 a počítač proto vždy vygeneruje stejnou posloupnost čísel. To znamená, že pokud vykonáte stejné útoky a pohyby se stejnými rozkazy, můžete opakovat výsledky, které se hodí pro chybové zprávy.

Spouštění animace pohybu: čas v milisekundách, který se vkládá mezi jednotlivé pohyby jednotek na mapě při pohybu.

Spouštění animací boje: čas v milisekundách, který se vkládá mezi jednotlivé pohyby jednotek na mapě při boji.

Editor dalších možností

Editor dat PBEM++: slouží k zadání sériového čísla hry, emailu a hesla pro hry PBEM++.

Editor barev RGB: edituje barvy zobrazované na mapě a umožňuje změnit barvu zobrazení různých dosahů. Umožňuje také přepínat mezi hexagonálním a kruhovým zobrazením.

Editor hodnot symbolů: umožňuje editovat možnosti zobrazení hodnot na symbolech jednotek. Může obsahovat nejen očekávané hodnoty, ale i údaje pro stoh, ženijní údaje a hodnoty AA.

Editor písem: umožňuje vlastní nastavení všech písem ve hře. Ve většině dialogů si fonty můžete upravit. Je však několik dialogů, ve kterých se nesmí font měnit a například tooltips musejí mít k řádnému zobrazení fonty TrueType.

3.3.4.3 Editor hodnot symbolů



Můžete naprogramovat maximálně 6 hodnot. Na každém tlačítku jednotky můžete levou myší cyklovat ve volbách ze hry. Každá řada má dialog s mnoha možnostmi.

Čtyři volby jsou silové, dvě volby jsou pohybové. První silová volba a první pohybová volba jsou vždy aktivní. Zaškrtnutím políčkem určujete, zda je volba aktivní, či neaktivní. Každá silová volba zobrazuje na symbolu jednotky dvě hodnoty.

Pravou myší na políčko silové volby otevřete menu Silové kategorie. K dispozici je 22 silových kategorií. Verze pro stoh je součet pro všechny jednotky ve stohu.

Všech 22 silových kategorií je popsáno v sekci 7.13.2.

Pohybové volby jsou jednoduché: zbývající pohyby jsou aktivní vždy a je pro ně jediná volba – ovladač jednotky. Může být jen zapnuto, nebo vypnuto.

Dole jsou dvě tlačítka, která nastaví buď základní nastavení, nebo rozšířené nastavení. Základní nastavení definuje dvě volby jako v TOAW III a dřívějších. Rozšířené nastavení definuje plný počet všech voleb.

4. STANDARDNÍ PRAVIDLA

Při nastavení na standardní pravidla nebudou pro vaši hru platit žádná pravidla, popsaná v této příručce jako rozšířená pravidla. Při standardních pravidlech:

- jsou pro myši tlačítka vyřazena popup menu
- pohyb provádí vždy individuální jednotka a boj vždy provádí skupina. Nastupování a vystupování jednotek se provádí pomocí malých mosazných tlačítek v panelu jednotky

- okno zprávy o jednotce je nedostupné
- nastavení rozkazů a tolerance ztrát jednotek je nepřístupné. Grafika, představující toleranci ztrát, rozkazy a zdraví jednotky se na 2D ikonách nezobrazuje
- veškerý vliv životního prostředí (počasí a denní doba) se považuje za den, mírnou teplotu a pěkné počasí.
- hustota cílů a pravidla hustoty dopravy jsou považována za vypnutá. Grafika, spojená s těmito dvěma pravidly se nezobrazuje
- všechny jednotky jsou považovány za plně zásobené
- všechny lokace jsou považovány za „viděné“
- všechny přátelské jednotky jsou plně „spolupracující“
- všechny vzdušné jednotky řídí počítač. Pokud si budete přát, můžete letecké jednotky použít pro vlastní cíle, jako je bombardování. (Návrháři scénářů by měli pamatovat na to, že mise jsou přiřazeny na konci kola.)
- zničení mostu, opravy mostu a útok na most nejsou dostupné
- automatické poškození železniční tratě jednotkami uvnitř nepřátelského území se nevyskytuje
- rozdělení jednotek se vyskytuje jen následkem boje. Možnosti bojiště nejsou dostupné. (Návrháři scénářů by na to měli pamatovat a přiřadit sekundární aktivace pro bojiště v Nastavení událostí, pokud je to pro scénář potřebné.) Některé volby v menu se nepoužívají a jsou zašedlé.

5. POKROČILÁ PRAVIDLA

Všechna pravidla, popsaná v této příručce účinkují, pokud je nevypnete v okně Pokročilá nastavení. Pokud některé možnosti vypnete, hra bude jednodušší. Mimo jiné můžete nastavit inteligenci vašeho počítačového oponenta, úroveň handicapu nebo cheatu a zda chcete hrát s válečnou mlhou. Některé z těchto možností najdete i v herním menu při hře a v editoru.



Každá část, která vyžaduje zapnutí pokročilých pravidel, je v manuálu pro rychlou orientaci označena generálským odznakem s pěti hvězdami.

6. OVLÁDÁNÍ

6.1.1 Myš

Ve většině případů se hra ovládá myší podle pravidel Windows. Všechna menu, dialogy souborů a ovládání oken fungují podle běžných zvyklostí. Levá myš se používá pro výběr a pravá myš pro vydávání rozkazů, nebo zavření menu.

Základní změna je v rolování seznamů, nebo dokumentů. Funguje to podobně, jako na mobilních zařízeních. Kliknutím se část položek posune.

Levá myš na ovládací tlačítko odroluje jeden řádek a pravá myš jednu stránku. Pravá myš tak může být používána pro rychlé rolování velkými seznamy.

6.1.2 Klávesnice

Hra podporuje několik klávesových zkratk, citlivých na velikost písma. V textovém souboru „KeyCommands.txt“ v adresáři MANUALS je seznam všech použitých klávesových zkratk.

- **F1** otevírá soubor nápovědy.
- **F2** otevírá dialog Složení skupiny (stejně jako klávesa ,C'.)
- **F3** uloží mapu.
- **<SHIFT> + <CTRL> + F4** ukládá aktuální bojovou sestavu hráče.
- **F9** je rychlé uložení.
- Numerická klávesnice může být použita pro rolování mapy nebo centrování na jednotku.

- 1 – jihozápad
- 2 – jih
- 3 – jihovýchod
- 4 – západ
- 5 – centrování na aktuální jednotku
- 6 – východ
- 7 – severozápad
- 8 – sever
- 9 – severovýchod

- **Kurzorovými klávesami (šipkami)** se může rolovat mapa. Shift + šipka posunuje lokátorem minimapy.
- **<CTRL> + <šipka>** posunuje minimapu.
- **Tečka < . >** - pokud je to možné, aktuální jednotka vystoupí. Pokud ne, přesune se k další jednotce, která vystoupit může.
- **Čárka < , >** - spojení nebo rozdělení jednotky.
- **F12** nebo zpětné lomítko (\) zapíná / vypíná PO asistenta.
- **Lomítko < / >** zobrazí cestu aktuální formace.
- **Otazník < ? >** zobrazí cestu všech formací.
- **<SHIFT> + F12** pohybuje vašimi jednotkami, které ovládal PO asistent.
- **<Mezerník>** - skryje / zobrazí jednotky.
- **<SHIFT>** nebo **<CapsLock>** zrychlí individuální boje a PO pohyby.
- **A** – otevře zprávu o vzdušných jednotkách
- **<SHIFT> + A** otevře letecký briefing.
- **B** – hledat místo
- **<CTRL> + B** – hledat další místo.
- **C** – složení jednotek. Skupina na mapě pod kurzorem myši je zobrazena v malém okně, podobném panelu lokace v okně plánování útoku. Pokud je kurzor nad obsazeným územím, bude v aktuální lokaci zobrazena skupina. To může být použito pro zkoumání přátelských nebo nepřítelem obsazených lokací. Když na přátelskou jednotku kliknete, stává se vybranou jednotkou.
- **D** – rozkaz jednotce zakopat se a přesun na další jednotku, která může provádět akci.
- **E** – vyřeší všechny boje, nebo ukončí kolo.
- **F** – otevře zprávu o formaci.
- **G** – přepne se na další jednotku ve stohu, přenesení ji na vrchol stohu a udělá z ní vybranou jednotku.
- **H** – přesune velitelství (HQ) na vrchol stohu.
- **I** – přepíná možnosti zobrazení dosahu, včetně viditelnosti jednotek.
- **L** – cykluje v nastavení tolerance ztrát pro vybranou jednotku.
- **<SHIFT> + L** – cykluje v nastavení tolerance ztrát pro celý stoh.

- **M** – přepíná na standardním symbolu jednotky režim zobrazení pohyb / síla.
- **N** – výběr další jednotky, která může provést nějakou akci.
- **O** – otevře zprávu o bojové sestavě (jen ve hře, v editoru ne).
- **P** – aktuální jednotka může zaútočit na pozici kurzoru, otvírá okno plánovače útoku (viz 10.5). To je způsob, jak se vyhnout ústupu obránce před bojem, pokud je to vyžadováno.
- **R** – obnovení (refresh) zobrazení aktuální jednotky.
- **T** – nastavení aktuální jednotky jako taktická záloha a přesun na další jednotku, která může provést nějakou akci.
- **<SHIFT> + T** – otevře seznam dostupných možností bojiště (viz 10.3).
- **U** – otevře zprávu o jednotce (viz 16.1).
- **W** – přepínač zobrazení počasí zap / vyp.
- **X** – uloží soubory „scenario name.AI“ a „scenario name.col“.
- **Y** – zoom +
- **<SHIFT> + Y** – zoom -
- **Z** – vrátit poslední akci.
- **Plus < + >** - vybere další jednotku.
- **SHIFT + < + >** - vybere další jednotku, která může provést nějakou akci. Totéž dělá klávesa N.
- **Mínus < - >** - vybere předchozí jednotku.
- **SHIFT + < - >** - vybere předchozí jednotku, která může provést nějakou akci. Totéž dělá klávesa N.

6.1.3 Klávesové zkratky editoru sil

Vybavení jednotek můžete zkopírovat do vyrovnávací paměti (pomocí klávesy G v editoru sil) a použít jej k výměně vybavení jiné jednotky (pomocí klávesy A v editoru sil).

F4 – uloží aktuální bojovou sestavu jako speciálně formátovaný textový soubor.

F5 – načte speciálně formátovaný textový soubor jako bojovou sestavu.

6.1.4 Klávesové zkratky editoru

F6 – uloží aktuální seznam událostí scénáře jako speciální textový soubor.

F7 – načte speciální textový soubor jako aktuální seznam událostí scénáře.

F8 – uloží scénář ve formátu TOAW III verze 3.4.

<SHIFT> + F8 - uloží scénář ve formátu TOAW III verze 3.2.

F11 – obnoví soubory *.eqp a *.nqp.

Účinky pravé a levé myši se obvykle liší a jsou popsány ve spodním infopanelu. Když začínáte úplně první hru, můžete se na spodním infopanelu dozvědět, co na kterém místě levá či pravá myš dělá. Při hře si všimněte informací a výzev na spodním infopanelu.

6.1.5 Obecné prvky obrazovky

Bez ohledu na to, zda hrajete, či pracujete s editorem, je pro tyto činnosti mnoho společných prvků.

6.1.6 Rám okna

Rám okna je standardní rám okna Windows a má stejné menu. Může být standardně zvětšován, zmenšován, přesouván, minimalizován atd.

6.1.7 Panel mapy

Tato oblast zobrazuje část aktuální mapy scénáře. Kliknutím na tento panel se vydávají rozkazy, nebo provádí výběr. Když zajedete kurzorem k okraji mapy, mapa bude rolovat. Kliknutí levou myší na prázdnou lokaci se mapa na tuto lokaci vycentruje.

Pro tento panel je k dispozici celkem pět úrovní zvětšení 2D (a dvě pro 3D). Pokud jsou pro místní názvy použity fonty Windows, budou se zvětšovat také. V každé úrovni zvětšení je možné ještě další zvětšení klávesou Y a zmenšení kombinací **<SHIFT> + Y**.



6.1.8 Infopanel

Na tomto panelu se zobrazují různé výzvy, zprávy a nápovědy.

6.1.9 Mikromapa

Pomocí mikromapy se lze pohybovat ve velké mapě.

6.1.10 Panel leteckého boje

Standardně se nachází pod panelem jednotek. STRANA – naši nebo nepřítel, VN – vzdušná nadvláda, ZACH – procentní šance na zachycení letadla. ZTRÁTY – ztracená letadla.

6.1.11 Starý ovládací panel

Lze jej zapnout nebo vypnout posledním tlačítkem vpravo na Ovládacím panelu panelů.

6.1.13 Nový panel jednotek

Je vidět jen při hře (ne v editoru). Klikem levé myši na panel vycentrujete obraz na jednotku. Pravá myš na stoh jednotek (když je panel v tomto módu) otevře pro horní jednotku okno se zprávou o jednotce. Pravá myš na jiné místo v panelu přepíná mezi módem stohu a složením skupiny. Panel jednotky se skládá z pěti sekcí.

První sekce zobrazuje datum, silový dosah jednotky a stranu, vlastníci jednotku.

Druhá sekce zobrazuje v závislosti na módu stoh jednotek, nebo složení skupiny. Pokud je v módu stohu, zobrazuje také nadřazenou formaci jednotky, název jednotky a nasazení, nebo misi.

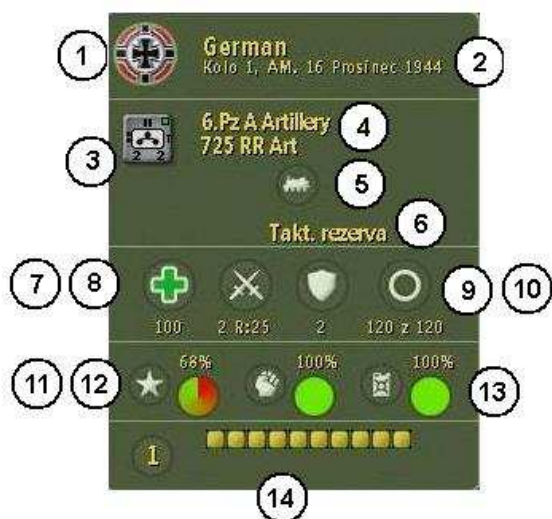
Třetí sekce (zobrazená jen v módu stohu) obsahuje zdraví jednotky, sílu útoku, sílu obrany, původní a zbývající možnost pohybu.

Čtvrtá sekce zobrazuje odbornost, připravenost a zásobení jak numericky, tak pomocí kruhového grafu.

Pátá sekce zobrazuje aktuální kolo a výdaje doposud vydané v plánovaném boji.

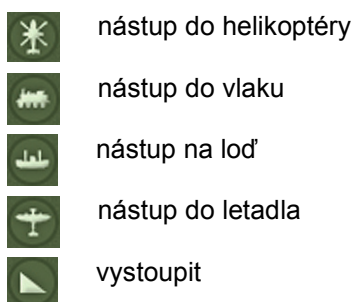
Pomalým posunem kurzoru po stohu jednotek v druhé sekci můžete zkoumat jednu po druhé parametry všech jednotek ve stohu. Levou myší na zkoumanou jednotku ji vyberete, takže se stane novou „aktuální jednotkou“ a přesune se na vrch stohu.

U některých jednotek se zobrazí ikonka pro možnost nastoupení do vlaku, letadla, nebo lodě. Tyto ikonky fungují jako tlačítko. Kliknutím na něj rozkážete jednotce, aby se pokusila provést požadovanou akci.



- 1 – znak jednotky
- 2 – vlastník jednotky a datum
- 3 – stoh jednotky
- 4 – jméno formace a jméno jednotky
- 5 – ikona nástupu do dopravního prostředku
- 6 – způsob nasazení
- 7 – zdraví jednotky
- 8 – útočná síla jednotky
- 9 – obranná síla jednotky
- 10 – počet kol
- 11 – odbornost jednotky
- 12 – připravenost jednotky
- 13 – zásobenost jednotky
- 14 – stavový panel

Ikonka nástupu do dopravního prostředku se mění podle stylu dopravy:



- nástup do helikoptéry
- nástup do vlaku
- nástup na loď
- nástup do letadla
- vystoupit

Rozdílné ikony a čísla pod symboly jednotek na panelu jednotek zobrazují hlavní stav jednotky a přítomnost dalších jednotek ve vybrané lokaci.

Zdraví jednotky: když je barva zelená, znamená to velmi dobré zdraví, když je červená, znamená to velmi špatné zdraví.

Čísla pod položkami 8 a 9 zobrazují útočnou a obrannou sílu jednotky. Pokud může jednotka střílet na dlouhou vzdálenost, zobrazí se vedle čísla útoku číslo dosahu. Pokud nemůže jednotka střílet na dálku, zobrazí se protipěchotní a protipancéřová síla.

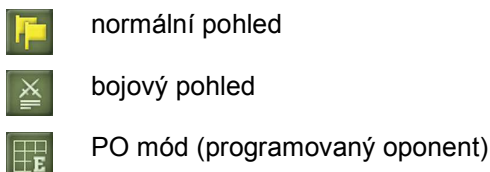
Dvě čísla pod ikonou pohybu (10) znamenají aktuální možnost pohybu a původní možnost pohybu. Například 10 z 20 znamená, že aktuální jednotka se může pohybovat o 10 a původní možnost byla o 20.

Grafy 11, 12 a 13 zobrazují odbornost, připravenost a zásobovanost v rozsahu od zelené barvy (velmi dobrá) k červené (velmi špatná).

6.1.14 Ovládací panel panelů

V levém horním rohu mapy je ovládací panel panelů. Na něm se přepíná viditelnost jednotlivých panelů na mapě. První část tohoto panelu přepíná i zobrazení ostatních panelů.

První část panelu zobrazuje dvě tlačítka. První tlačítko může nabývat těchto stavů:



- normální pohled
- bojový pohled
- PO mód (programovaný oponent)

Druhé tlačítko zapíná  a vypíná  panel s dalšími tlačítky.

Na panelu jsou tato tlačítka:



zapne / vypne infopanel



zapne / vypne panel tlačítek



zapne / vypne mikromapu



zapne / vypne panel leteckého boje



zapne / vypne panel jednotky



zapne / vypne starý ovládací panel

6.1.15 Panel tlačítek



Panel tlačítek obsahuje tři sekce (tabulátory). Každá z nich zobrazuje šestnáct tlačítek najednou v matici 4x4. Jednotlivé tabulátory jsou Jednotka, Mapa a Zprávy.

Tabulátor Jednotka obsahuje tato tlačítka:

První řádek:



předchozí jednotka – přepne na předchozí jednotku



další jednotka – přepne na další jednotku



aktuální jednotka – otevře zprávu o aktuální jednotce



provedení boje / konec kola. Pokud máte naplánované nějaké boje, zde je provedete. Podle stavu vašich sil po boji může vaše kolo skončit, nebo pokračovat. Jestliže žádné boje naplánované nejsou, kolo prostě skončí. Pokud boje naplánované jsou, tlačítko se změní na zkřížené meče. Všimněte si, že tlačítko má zlatou barvu, která ukazuje, že na mapě se provede nějaká akce. Není tedy jen informační.

Druhý řádek:



předchozí formace – přepne na předchozí formaci a vybere její první jednotku.



Další formace – přepne na další formaci a vybere její první jednotku.



aktuální formace – otevře dialog aktuální formace, ve kterém můžete prohlížet celou formaci a přidělovat jednotkám ve formaci rozkazy nepohybovat se.



vrátit akci – vrátí poslední akci. Toto tlačítko má opět zlatou barvu, protože provádí akci na mapě, není tedy jen informační

Třetí řádek:



bojová sestava jednotky (OOB) – otevře zprávu o bojové sestavě jednotky. To je seznam všech přátelských jednotek na mapě.

-  bojová sestava formace (OOB) – otevře zprávu o bojové sestavě formace. To je seznam všech přátelských formací, které mají jednotky na mapě.
-  letecká bojová sestava (OOB) – otevře zprávu o letecké bojové sestavě. To je seznam všech přátelských leteckých jednotek.
-   zobrazení hodnot na symbolu jednotky. Ve 2D módu přepíná mezi zobrazením síly a pohybu.

Čtvrtý řádek:

-  plánované boje – otvírá zprávu o plánovaných bojích. Zobrazuje všechny naplánované boje.
-  hodnocení boje – otvírá zprávu o hodnocení boje. Zobrazuje všechny nedávné boje.
-  viditelnost jednotek – přepíná mezi neviditelnými, viditelnými, viditelnými s aktuálním dosahem a viditelnými se všemi dosahy.
-  nápověda

Tabulátor Mapa obsahuje tato tlačítka:

První řádek:

-  zásobování – zapíná / vypíná viditelnost zdrojů
-  počasí - zapíná / vypíná viditelnost počasí
-  cíle – přepíná mezi viditelnými, plovoucími a neviditelnými
-   provedení boje / konec kola. Duplikovaná stejná funkce jako v tabulátoru Jednotky.

Druhý řádek:

-  letiště – přepíná mezi letišti plovoucími nad jednotkami a pod nimi.
-  kotviště - přepíná mezi kotvišti plovoucími nad jednotkami a pod nimi.
-  velitelství – první klik vynese velitelství na vrchol stohu. Druhý klik vynese na vrchol stohu dělostřelectvo.
-  vrátit akci – vrátí poslední akci. Duplikovaná stejná funkce jako v tabulátoru Jednotky.

Třetí řádek:

-  hexová mřížka – zapne / vypne hexovou mřížku na mapě.
-  jména míst - přepíná mezi viditelnými, plovoucími a neviditelnými.
-  vlastnictví - přepíná mezi vlajkami, hranicemi a neviditelnými.
-  viditelnost boje - přepíná mezi zkříženými meči pro plánované boje, hodnocení bojů a časové značky bojiště viditelné / neviditelné.

Čtvrtý řádek:

-  malý zoom minus - zmenšuje mapu ve stupnici deseti malých kroků.
-  malý zoom plus - zvětšuje mapu ve stupnici deseti malých kroků.



velký zoom mínus - zmenšuje mapu v rozsahu pěti velkých kroku od obrovské po mrňavou



velký zoom plus - zvětšuje mapu v rozsahu pěti velkých kroku od mrňavé po obrovskou

Tabulátor Zprávy obsahuje tato tlačítka:

První řádek:



situační zpráva



popis scénáře



zpráva o počasí



provedení boje / konec kola. Duplikovaná stejná funkce jako v tabulátoru Jednotky.

Druhý řádek:



letecký briefing



poslední nové zprávy



inventář a náhrady



vrátit akci – vrátí poslední akci. Duplikovaná stejná funkce jako v tabulátoru Jednotky.

Třetí řádek:



zpráva o očekávaných náhradách



zpráva o posledních náhradách



zpráva o možnostech bojiště - zobrazí dostupné možnosti bojiště



mód zobrazení panelu jednotek - přepíná mezi pohledem stohu a složením skupiny

Čtvrtý řádek:



trasy formací - zapnuto / vypnuto



všechny trasy - zapnuto / vypnuto



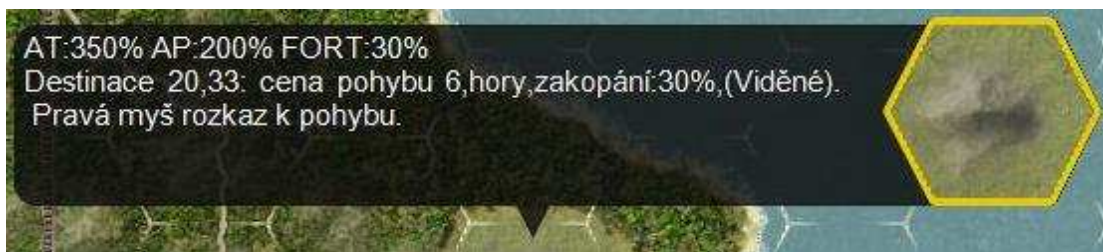
mód (AI) - přepíná vyp / zap



pohyb AI - když je tlačítko zlaté, je v „horkém“ módu a AI se pohybuje. Když není zlaté, je v módu „bezpečí“ a AI se nezačne pohybovat. Tlačítko přepíná mezi horkým a bezpečným režimem. Zlatá barva opět znamená provedení akce na mapě.

6.1.16 Tooltipy

Obsahují zvětšený obraz terénu. Horní řádek může obsahovat název jednotky, pokud je jednotka viditelná. Druhý řádek obsahuje různé účinky, které má terén na vybraném hexu, včetně protitankového, protipěchotního, úrovně opevnění a zásob. Třetí řádek obsahuje rozkazy formace. Ve čtvrtém řádku najdete lokaci a popis terénu. V pátém řádku mohou být informace o některých možnostech, dostupných po kliknutí na hex. Pokud se tooltip zobrazuje příliš krátce, můžete čas zobrazení upravit v Pokročilém nastavení hry, strana 2.



7. ZOBRAZENÍ HRY

7.10. Kurzor myši

Tvar kurzoru je důležitý. Kromě standardního kurzoru Windows je definováno ještě několik dalších:



Barevný ukazovací kurzor obecně ukazuje na místo, kde lze provést nějakou akci nebo stisknout tlačítko.



Černobílý kurzor znamená, že kliknutí nebude mít žádný účinek.



Kurzor ukazující nahoru je používán pro označení lokace, na kterou jednotka může postoupit.



Zaměřovač ukazuje cíl útoku nebo dělostřelecké palby. V editotu označuje cíl editační operace.



Otevřený box se používá pro ukazatel centrování pro klik do mikromapy.

Různé kurzory ve tvaru šipek ukazují pro mapu a mikromapu směr rolování. Jsou dostupné i uživatelské animované kurzory. Jeden je pro pozemní útok, jeden pro dělostřelecké bombardování a jeden pro letecké bombardování. Nemohou být vypnuty, ale pokud si je hráč nepřeje používat, může jejich soubory přesunout z grafického adresáře jinak.

7.11 Indikátor zdraví jednotky

7.11.1 Standardní pravidla

Pokud z nějakých důvodů nebudete moci pohybovat s jednotkou, zobrazí se ve spodní části jejího 2D symbolu červený pruh. Může to nastat následkem boje, nebo protože má jednotka zákaz pohybu podle zvláštních pravidel scénáře. Pokud se má jednotka podle plánu účastnit útoku, na okraji jejího symbolu se zobrazí červený trojúhelník, ukazující směrem k cíli útoku.



7.11.2 Pokročilá pravidla

Zdraví jednotky je průměr zásob jednotky, připravenosti a podílu přiřazeného proti schválenému vybavení. V žádných herních výpočtech se ve skutečnosti nepoužívá, ale je užitečné vědět, jak na tom vaše jednotky jsou. Zdraví se zobrazuje na symbolu jednotky jako barevné světlo v indikátoru zdraví. Barvy symbolizují tyto stavy:

100% –	86% zelená
85% – 71%	žlutozelená
70% – 56%	žlutá
55% – 41%	oranžová
40% – 0%	červená

Poznámka: Pokud je jednotka označena jako nezasobená, je indikátor zdraví černý. Slouží to ke snadnější indikaci nezasobených jednotek.

7.12 Standardní symbol jednotky



Bez ohledu na mapu a režim zobrazení jednotek, který používáte, jsou v panelu jednotek a dialogu plánování boje používány standardní 2D symboly jednotek. Pokud hrajete v 2D módu, jsou použity i na mapě. Do těchto symbolů je soustředěno mnoho informací.

Barvy symbolů jsou nejlepším indikátorem možností spolupráce vašich jednotek. Jednotky různých formací budou lépe spolupracovat, pokud budou mít podobné barvy. Pokud budou jejich barvy stejné, bude jejich spolupráce nejlepší.

V pravém horním rohu symbolu najdete indikátor zdraví jednotky. Symbol uprostřed jednotky zobrazuje typ jednotky.

Symbol velikosti jednotky je nad označením typu jednotky. Mají ho jen pozemní jednotky, u leteckých a námořních jednotek není.

Pokud se má jednotka podle plánu účastnit útoku, na okraji symbolu se zobrazí mosazný trojúhelníček, ukazující směrem k cíli útoku. Pod symbolem typu jednotky je zobrazena síla útoku a obrany.

7.13 Zobrazení jednotky - pokročilá pravidla

Barvy symbolů jsou indikátorem možnosti sobré spolupráce mezi vašimi jednotkami. Jednotky různých formací budou lépe spolupracovat, pokud budou mít podobné barvy. Pokud budou jejich barvy stejné, bude jejich spolupráce nejlepší.

Vlevo od symbolu typu jednotky se zobrazuje tolerance ztrát. Jeden bod je minimalizace ztrát, tři body znamenají ignorovat ztráty.

Vpravo od symbolu typu jednotky je označení mise nebo nasazení. U většiny jednotek představuje nasazení jednotky. U leteckých jednotek je takto označena jejich mise.

Pokud jednotka není plně dostupná pro rozkazy, zobrazí se čísla v barevném pruhu takto:

- žlutá - jednotka je v módu posádky, který je výsledkem zvláštního pravidla scénáře
- oranžová - jednotka, nebo její mateřská formace se reorganizuje. Jinak je v rezervě podle zvláštního pravidla scénáře.
- červená - jednotka postupuje. Pokud se má jednotka podle plánu zúčastnit útoku, na okraji jejího symbolu se objeví červený trojúhelníček, který ukazuje ve směru cíle útoku.



7.13.1 Velikost jednotky

Družstvo ••	Prapor II	Divize XX	Armádní skupina XXXXX
Četa •••	Pluk III	Sbor XXX	Armádní okruh XXXXXX
Rota I	Brigáda X	Armáda XXXX	Vrchní velení XXXXXXX

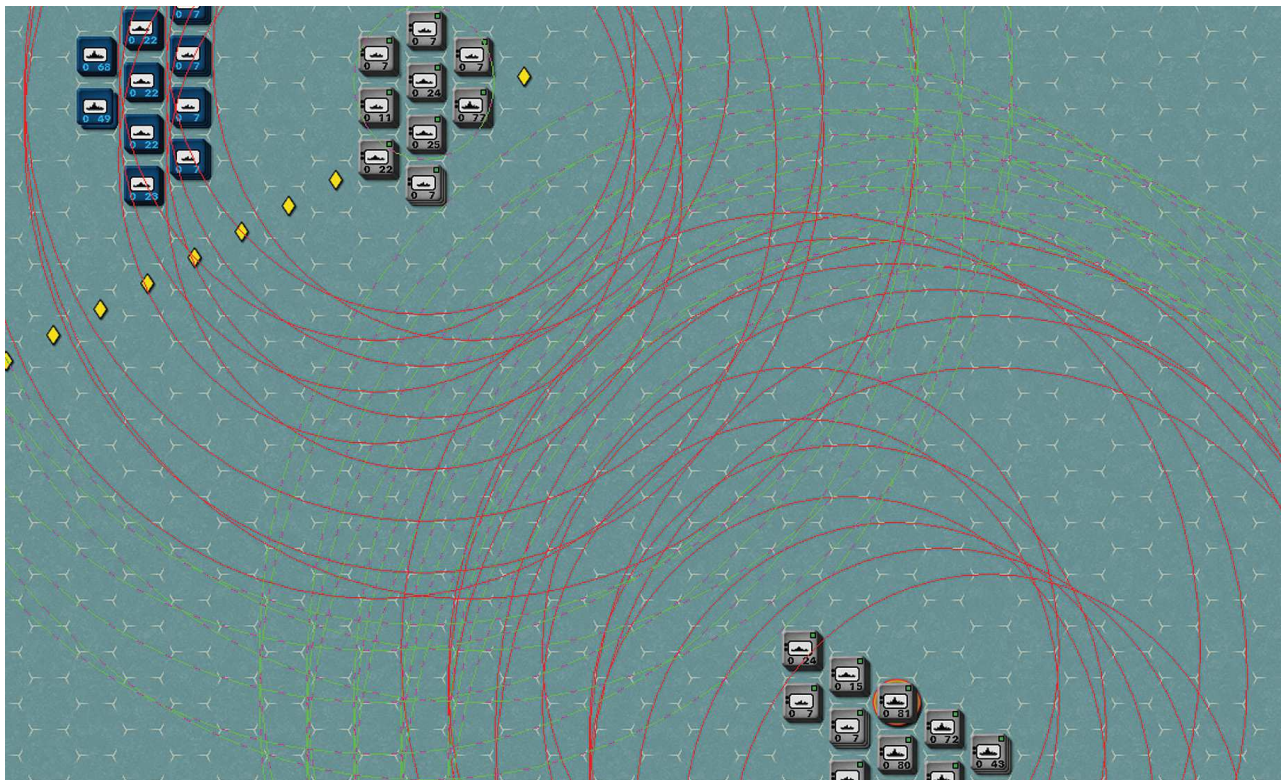
7.14 Zobrazení dosahu bombardování (DBR)

Spouští se klávesou < | >, nebo tlačítkem viditelnosti jednotky v panelu tlačítek. Zobrazuje bombardovací dosah vašich podpůrných jednotek. Tento příkaz přepíná mezi neviditelnými jednotkami, jednotkami bez DBR, jednotkami s DBR a DBR všech jednotek. Zobrazuje se jen pro přátelské jednotky. Na hlavní mapě všechny nevzdušné jednotky zobrazí rádius svého dosahu v jedné ze tří barev.

- černá - jednotka je nastavená na útok / bombardování nebo je v podpůrném módu, nebo nemá žádné body pohybu

- červená - jednotce zbývají body pohybu, neútočí a není v podpůrném módu

DBR vzdušných sil se zobrazuje na mikromapě společně s efektivním dosahem AA jednotek. Zobrazuje se modře.



8. HRANÍ HRY

8.1 Herní definice

8.1.1 Mapa

Okraj mapy

Okraj mapy jsou všechny lokality, které sousedí buď s mimomapovými oblastmi, nebo nejsou hratelné.

Bojiště

Všechny lokality v hratelné oblasti mapy. Nad bojištěm máte úplnou kontrolu. V některých scénářích se mohou vyskytnout události mimo bojiště. Tyto události mohou mít na bojiště významný účinek, který může zásadně ovlivnit vaše rozhodování.

Nehratelné oblasti

Některé mapy jsou částečně zakryté černými oblastmi. Tyto oblasti jsou permanentně nehratelné. Letecké a výsadkové jednotky se přes nehratelné oblasti mohou pohybovat, ale nesmějí se tam zastavit. Žádná jiná jednotka do nehratelné oblasti nemůže vstoupit. Letecké údery mohou být zahájeny skrz nehratelné oblasti. Zásobování skrz nehratelné oblasti není možné.

Vyloučené zóny

V některých scénářích může být část mapy znepřístupněna šrafovanou výplní. To jsou vyloučené zóny, tedy v podstatě nehratelné oblasti. V každém scénáři mohou být až dvě vyloučené zóny. Přátelské jednotky ve vyloučené zóně lze prohlížet. Většinu z nich můžete vydávat rozkazy a jsou považovány za normálně zásobované.

Do vyloučených zon nemůže žádná jednotka vstoupit, ale vzdušné údery se v nich dají provádět. Skrz vyloučené zóny není možné dopravovat zásoby. Jednotky, umístěné ve vyloučených zónách, nebudou zasahovat do pohybu nepřátelských jednotek mimo zónu a nebudou „hlídkovat“ mimo vyloučenou zónu. Jednotky mimo vyloučenou zónu nebudou střežit lokality ve vyloučené zóně. Partyzánské aktivity nemají ve vyloučené zóně žádný účinek.

Na rozdíl od nehratelných oblastí mohou být vyloučené zóny během scénáře odstraněny.

Jednotka

Jednotka je nejmenší složka vojenské síly, která se na mapě může objevit. Je definovaná přiřazeným a schváleným vybavením, svou odborností, připraveností, zásobeností, barvou symbolu, symbolem typu a symbolem velikosti.

8.2.1 Síla a schopnosti jednotky

Síla a schopnosti jednotky závisejí na přiřazeném vybavení, odbornosti, připravenosti a úrovni zásobení. Vybavení různé síly je pro rychlou orientaci rozděleno a kombinováno do všeobecných čísel pro obranu a útok. Tato čísla jsou celkem dobrým indikátorem očekávaného výkonu jednotky, ale je to jen část informace. Když se podíváte do plné zprávy o jednotce (viz 16.1), uvidíte sílu, rozdělenou do kategorií.

- **letecký transport** - schopnost jednotky poskytovat jednotkám letecký transport na vzdálenost do 200 kilometrů
- **protipancéřový** - síla jednotky proti obrněnému vybavení nepřítele
- **protipěchotní** - síla jednotky proti nepřátelskému neobrněnému vybavení
- **protiletecký (vysoko)** - síla jednotky v operacích proti vysoko letícím cílům, obecně proti středním a těžkým bombardérům, nebo letadlům, provádějícím v oblasti zastavovací mise
- **protiletecký (nízko)** - síla jednotky v operacích proti nízko letícím cílům, obecně proti menším bombardérům, podúrným letadlům, nebo cizím stíhačům
- **obrana** - schopnost jednotky ubránit se
- **průzkum** - schopnost jednotky vykonávat mimořádný průzkum. Ovlivňuje také počáteční útočnou sílu jednotky a její schopnost pohybu blízko nepřátelských sil.
- **ženisti** - šance jednotky na obnovení mostů a pomoci ostatním jednotkám s některými ženijními úkoly
- **malý prám** - schopnost jednotky redukovat pohybovou penalizaci u sebe nebo jiných při přechodu řeky
- **velký prám** - schopnost jednotky umožnit jiným jednotkám překročit veletok nebo „Suezský průplav“
- **oprava železnic** - šance jednotky na obnovení železničních tratí

- **dělostřelectvo** - bombardovací síla jednotky. Obsahuje část protipěchotní síly, které lze využít v bombardovacích nebo podpůrných misích. Bez ohledu na přidělené vybavení budou mít obvykle bombardovací sílu jen jednotky velitelství, letecké a dělostřelecké jednotky.

Tyto jednotlivé síly jsou součtem celkového množství sil v každé kategorii pro všechno vybavení, přiřazené jednotce, násobené morálkou jednotky. Jsou upravené pro jednoduché zobrazení. Skutečné vnitřní síly jednotek jsou úplně jiná čísla. V nižších číslech (při zobrazení menší síly než tři) může být mezi zobrazenou a skutečnou silou jednotky výrazný rozdíl.

Některé jednotky mají při zapojení do bojové podpory nebo bombardovacích úkolech v oblasti dosah protiletecké palby až 50 kilometrů.

8.2.2 Zkušenost a odbornost jednotky

Odbornost u veteránské jednotky (ty, které se již dříve účastnily boje) má známou velikost. U nových jednotek to je jinak (nemají bojové zkušenosti). Skutečná odbornost jednotky je stanovena až po její první účasti v boji a může se lišit až o 33% (relativně) od původně odhadované odbornosti.

Pokud veteránská jednotka přijme velké množství vybavení a náhrad, může se stát, že ztratí svůj veteránský status.

Pokaždé, když jednotka bojuje, je šance na zvýšení její odbornosti. Odbornost méně zdatných jednotek se zvyšuje rychleji, než odbornost těch zdatných.

8.2.3 Připravenost jednotek

Představuje vliv opotřebení vybavení a únavy vojáků. Plně odpčatá jednotka má připravenost 100% a zcela vyčerpaná jednotka má připravenost 33%.

8.2.4 Morálka jednotek

Je dána vyváženým průměrem odbornosti, připravenosti a úrovně zásobení. Bez ohledu na skutečnou odbornost, zásobenost nebo připravenost nemůže být nikdy vyšší než 100% a nižší než 10%. tato hodnota je násobena surovou silou vybavení a vypočítá se z ní skutečná efektivní síla jednotky.

8.2.5 Kvalita jednotky

Je dána v procentech vyváženým průměrem mezi připraveností a odborností jednotky. Bez ohledu na skutečnou odbornost a připravenost nemůže být kvalita jednotky nikdy nižší než 10% a vyšší než 100%. Je možné, že jednotka projde kontrolou kvality. V mnoha místech hry se provádějí kontroly kvality, aby se určila schopnost jednotky udržovat útok, nebo neustoupit při střetu se silným nepřítelem.



8.2.6 Letecká podpora v boji a reakce vzdušné nadvlády (pokročilá pravidla)

Pro poskytnutí bojové podpory nebo zachycení leteckých sil nepřítele musejí letecké jednotky projít kontrolou kvality (viz 9.1.10) a kontrolou dosahu. Šance, že projdou kontrolou a snížením kontroly dosahu s dosahem k cíli je poměrnou částí bojového dosahu jednotky.

8.2.7 Váha jednotky

Je součtem váhy všeho přiřazeného vybavení, vyjádřeného v tunách. Toto číslo se využívá při zjištění, zda je jednotka způsobilá k přepravě helikoptérou, letadlem, lodí nebo vlakem.



8.2.8 Rozmíst'ovací rozkazy jednotky (pokročilá pravidla)

Jednotky mohou být do svých lokací nasazení různým způsobem. Tento status nasazení odráží vnitřní optimalizaci pro specifické role a mise.

- **obrana** - jednotka je umístěna k obraně lokace
- **zakopání** - zdokonalená verze obranného nasazení s většími obrannými výhodami
- **opevnění** - nejsilnější obranné nasazení s vysokými výhodami
- **taktická rezerva** - jednotka se pokusí reagovat na útoky nepřítele v sousedních lokacích
- **lokální rezerva** - jednotka se pokusí reagovat na útok nepřítele v lokalitách definovaných zbývajícími možnostmi pohybu jednotky

- **mobilní** - jednotka je připravena k pohybu. Dělostřelecké jednotky v tomto nasazení nebudou poskytovat podpůrnou palbu dalekého dosahu
- **pohyb** - stejné jako mobilní nasazení, až na to, že jednotka se v tomto kole již přesunula. Jednotka se do tohoto nasazení po pohybu přepne automaticky
- **útok** - jednotka podle plánu později v tomto kole zaútočí. Jednotka vstupuje do útočného nasazení po obdržení rozkazu k útoku na nepřítele
- **limitovaný útok** - jednotka podle plánu později v tomto kole provede limitovaný útok. Jednotka vstupuje do nasazení limitovaný útok po obdržení rozkazu k limitovanému útoku na nepřítele
- **ústup** - podobá se mobilnímu nasazení s tím rozdílem, že jednotka v poslední době ustoupila
- **utíká** - podobá se mobilnímu nasazení s tím rozdílem, že jednotka v poslední době utíkala. Jednotka se nesmí pohybovat a útočit
- **reorganizace** - jednotka se zotavuje z nedávného boje a nesmí se pohybovat a útočit
- **naložená** - jednotka je naložená ve strategické dopravě - vlaku, lodi či letadle. Když vystoupí, automaticky se přepne do nasazení pohyb
- **zastavovací mise (jen letadla a helikoptéry)** - jednotka provádí zastavovací misi
- **mise vzdušné nadvlády (jen letadla)** - jednotka provádí misi vzdušné nadvlády nebo námořní průzkum
- **mise bojové podpory (jen letadla a helikoptéry)** - jednotka při boji ze vzduchu podporuje přátelské jednotky
- **odpočinková mise (jen letadla a helikoptéry)** - jednotka nic nedělá. Rychleji se jí obnovuje připravenosti
- **mise námořního zastavení (jen letadla a helikoptéry)** - jednotka provádí mise námořního zastavení a námořní průzkum



8.2.9 Změna statutu nasazení (pokročilá pravidla)

Pro vaši schopnost změnit nasazení jednotek existují některá omezení:

- na nasazení obrana se může změnit jen z taktické rezervy, lokální rezervy, nebo mobilní
- z nasazení ústup se může změnit na mobilní. Pokud má dostatek pohybových bodů, může se změnit na útok proti nepřátelské jednotce. Ve skutečnosti však k žádnému útoku nemusí dojít. Jednotka může po ověření své útočné schopnosti rozkaz zrušit
- na zakopání se jednotka může změnit z nasazení mobilní, taktická rezerva, lokální rezerva nebo obrana. Jednotka musí projít kontrolou kvality nebo lokální ženijní kontrolou (porovnanou s ženijní schopností jednotky). Bez ohledu na to, zda kontrolami projde, utratí jednotka na tuto snahu všechny pohybové body
- na opevnění se jednotka může změnit z obrany nebo zakopání. Jednotka musí projít kontrolou kvality nebo lokální ženijní kontrolou. Bez ohledu na to, zda kontrolami projde, utratí jednotka na tuto snahu všechny pohybové body
- na mobilní, taktickou rezervu nebo lokální rezervu se jednotka může změnit z obrany, zakopání, opevnění, taktické rezervy nebo mobilní.



8.2.10 Tolerance ztrát jednotky (pokročilá pravidla)

Bojová činnost jednotky závisí na důrazných rozkazech jednotky, které zohledňují relativní úroveň tolerance ztrát.

- **ignorovat ztráty** - jednotka se bude snažit dobýt nebo bránit lokalitu bez ohledu na ztráty
- **limitované ztráty** - jednotka bude věnovat ztrátám v boji pozornost. Bude-li to nezbytné k sebezáchově, jednotka přeruší útok nebo ustoupí z obrany
- **minimální ztráty** - jednotka v boji vyvine jen malé úsilí. Pokud bude nepřítel slabý, bude tlačit na jejich útok či obranu. Pokud bude nepřítel silný a mohl by způsobit významné ztráty, jednotka předruší útok nebo ustoupí.



8.2.11 Rozdělení na podjednotky (pokročilá pravidla)

Jednotky se mohou dělit a znovu spojit. Provede se to tlačítkem rozdělit / spojit jednotku v okně Složení jednotky (viz 16.1), nebo z popup menu po kliknutí pravou myší na jednotku. Podle své úvahy můžete jednotku rozdělit na dvě nebo na tři jednotky. Pro opětovné spojení musejí být přítomny všechny podjednotky. Pokud bude některá podjednotka ztracena, jednotka nemůže být znovu spojena do doby, kdy se podjednotka objeví jako posila.

Podjednotky budou mít jen asi 80% odbornosti mateřské jednotky. Po opětovném spojení získá jednotka 125% průměru odbornosti podjednotek. Z toho plyne, že po rozdělení a opětovném spojení jednotky nedojde k žádné ztrátě odbornosti.

V průběhu hry se jednotky často rozdělí kvůli nepříznivým bojovým výsledkům. Vzdušná jednotka může být rozdělena během výsadkové operace. Zda byla jednotka rozdělena zjistíte ve zprávě o formaci.

Letecké a námořní jednotky, pobřežní dělostřelectvo, fixní dělostřelectvo, zásobovací a velitelské jednotky nemohou být rozděleny.

Formace s velkým množstvím rozdělených jednotek mohou být následkem bojových ztrát přinuceny k reorganizaci.

8.3 Speciální schopnosti jednotek

Mnoho jednotek má speciální schopnosti, založené na přiřazeném vybavení, nebo symbolu typu jednotky. Speciální schopnosti jednotky (jsou-li) jsou uvedeny ve zprávě o jednotce (viz 16.1).

- letecká jednotka - tyto jednotky mohou být založeny jen na letištích. pohybovat se musejí z jednoho letiště na druhé a i když je boj normálně ovládaný jako bombarrování nebo bojová podpora, ve skutečnosti nevyžaduje pohyb.

- **výsadkové jednotky** - lze je dopravovat vzduchem a vysazovat ze vzduchu

- **aeromobilní jednotky** - lze je dopravovat vzdušným pohybem

- **obojživelné jednotky** - mohou se pohybovat obojživelně

- **dělostřelecké a velitelské jednotky** - automaticky podporují spolupracující přátelské jednotky v jejich bombardovacím dosahu. Od nepřítele se mohou odpoutat lépe, než většina jiných jednotek

- **útočná helikoptéra** - operují stejně jako letadla, ale mohou přistát v jakékoliv lokaci

- **bicyklové jednotky** - mají na cestách lepší schopnost pohybu

- **partyzáni** - mají speciální pohybové a útočné schopnosti

- **velitelství** - pomáhají blízkým spolupracujícím jednotkám s distribucí zásob. V některých scénářích mají také velitelské funkce

- **transportní helikoptéra** - může přepravovat aeromobilní jednotky až na 200 km

- **horské jednotky** - mají zdokonalený pohyb a bojové schopnosti v kopcích, horách nebo menších srázích

- **námořní letecké jednotky** - mohou působit i z letadlových lodí

- **námořní jednotky** - mohou se pohybovat přes kotviště nebo hlubokou vodu

- **lyžařské jednotky** - mají lepší pohybové schopnosti v zasněžených lokalitách

- **speciální síly** - mají velké průzkumné schopnosti a speciální schopnost pohybovat se blízko nepřátelských sil. Mají také všechny schopnosti výsadkových, aeromobilních a horských jednotek

- **zásobovací jednotky** - zvyšují úroveň zásobení ve všech lokacích, které jsou v dosahu zásobovacího rádiu zásobovací jednotky. Mimo to zásobovací jednotka zásobuje sousední spolupracující jednotky od 1,5. Na nezásobované lokace nemá žádný účinek

Jednotky s různým ženíjním vybavením mohou mít ženíjní schopnosti. Takové jednotky mohou stavět zničené mosty, nebo provádět převozní operace při přechodu řek.

8.4 Vybavení

Vybavení je termín pro veškeré použitelné zbraně, transportní automobily a další věci, které lze jednotkám přiřadit. Vybavení ve hře je určeno dosahem zbraní a jako protipancéřové, protipěchotní, protiletecké vysoké, protiletecké nízké a obranné.

8.4.1 Charakteristiky a účinky vybavení

8.4.1.1 Pohybové charakteristiky

Pohyb jednotek a jejich schopnost vstoupit do určitého terénu se zakládá na jejich vybavení.

- říční - užívá se k rychlému pohybu po řece (2400 km za týden). Může se pohybovat jen po řekách, mělkou vodou a zaplavenými mokřinami

- motorové - využívá se k rychlému pohybu (560 km za týden)

- rychlé motorové - využívá se k rychlému motorizovanému pohybu (660 km za týden)

- koně - společně s další dopravou se využívá k rychlejšímu pohybu (340 km za týden)

- železniční - vždy se pohybuje vlakem (4200 km za týden). Nepotřebuje železniční transportní kapacitu

- pomalé - využívá pěší pohyb (280 km za týden)

- fixní - nemůže se pohybovat

- hbité - vybavení má sílu větší než 20 HP na tunu. Může se pohybovat mimo cesty a je poměrně nesnadné ho na bojišti zasáhnout

- silniční - může se pohybovat jen po cestách
- obojživelné - má skutečné obojživelné schopnosti

8.4.1.2 Bojové charakteristiky cílení

- cílení + : vybavení zvyšuje schopnosti cílení. (viz Appendix 19.0)
- cílení ++ : vybavení zvyšuje schopnosti cílení. (viz Appendix 19.0)
- cílení +++ : vybavení zvyšuje schopnosti cílení. (viz Appendix 19.0)
- cílení ++++ : vybavení zvyšuje schopnosti cílení. (viz Appendix 19.0)
- vybavení nezávislé na počasí - má schopnost nezávislé na denní době a na počasí. Využívají ho především letadla. Námořní vybavení s touto schopností bývá většinou vybaveno sledovacím radarem.
- protiletadlové vysoké - používá se především proti vysoko letícím cílům
- protiletadlové vysoké / nízké - používá se proti vysoko i nízko letícím cílům
- dlouhý dosah - má schopnost palby na velkou dálku
- rozšířený dosah bombardování - může pálit 1,5x dál, než je normální dosah bombardování poloviční silou
- šoková kavalérie
- dálkové zbraně - pro boj na určitou vzdálenost
- pěchota
- torpédový bombardér - velmi efektivní proti námořním cílům
- víceúčelová řízená střela - může být použita proti pozemním i námořním cílům
- špatná geometrie - vybavení je velmi hranaté - hodnocení sklonu je velmi sníženo
- dobrá geometrie - vybavení je poněkud hranaté - hodnocení sklonu je poněkud sníženo

Neobvyklé pancéřování

Tyto typy pancířů poskytují lepší ochranu před protipancéřovými zbraněmi.

- kompozitní pancíř
- plátovaný pancíř (například Chobham)
- reaktivní pancíř

Obranné schopnosti

- pancéřové
- aktivní obrana - aktivně řídí k obraně lokace a během boje je přímo vystaveno nepřátelským akcím
- NBC (jaderné, biologické a chemické) - odolné proti uvedeným zbraním

Protipancéřové

- kinetické zbraně
- protipancéřové (HEAT) - proti některým typům obrněnců mají poměrně slabou účinnost

Speciální zbraně

- protilodní - silné protilodní schopnosti
- jen protilodní - mohou být použity jen proti námořním cílům (pobřežní děla)
- přesně naváděné zbraně - zvyšují sílu útoku. Systémy, které vždy užívají přesně naváděné zbraně, tuto vlastnost nemají
- kouř - vybavení chrlí kouř
- atomové zbraně - pokud jsou dostupné atomové zbraně, mohou se použít k útoku

Transportní charakteristiky

- transport - může transportovat jiné vybavení
- lehká transportní helikoptéra - unese tunu nákladu
- těžká transportní helikoptéra - unese tři tuny nákladu
- lehké - nic neváží
- vzdušné - vybavení lze přepravovat vzduchem

Letadla

- námořní letadla
- vysoký let - letadla pro lety ve velkých výškách
- nízký let - letadla pro lety v malých výškách
- tankování za letu - zvyšuje operační dosah

Lodě

- těžké
- střední
- lehké
- letadlové lodě

Ženisti

- ženisti
- velký prám - umožňuje překonávat veletoky a Suezský kanál
- železniční opravy

Zvláštní schopnosti

- průzkum
- podpora - poskytuje zásobovací funkce pro formace
- velení - poskytuje velitelské funkce pro formace
- policie - snižuje dopravní zácpy v lokaci

Většina sil a schopností je založena na celkové síle a schopnostech všeho vybavení, přiděleného jednotce.

8.4.2 Schválené vybavení

Vojenská jednotka je kombinací vojáků a vybavení. Skutečné vojenské jednotky obvykle mají „oficiální“ organizační tabulku a vybavení (TO&E). To je vybavení, které jednotka může používat. Ve většině případů skutečné jednotky neodpovídají své schválené síle. Pokud je přidělená síla menší, než schválená síla, jednotka je považována za „podvybavenou“ a bude mít nárok na náhrady.

8.4.3 Přiřazené vybavení

Vybavení, které jednotka právě užívá, se považuje za „přiřazené“. Obvykle (i když ne vždy) je množství vybavení, přiřazeného jednotce menší, než schválené množství. Síla a schopnosti jednotky jsou do značné míry určeny skutečně přiřazeným vybavením.

8.5 Vojsko

Vojsko je kompletní seznam všech jednotek a formací, přiřazených ve scénáři jedné straně. Obsahuje různé charakteristiky, které ovlivňují skoro vše, co se s jednotkami jednoho vojska dá dělat. Tyto charakteristiky jsou transparentní. Promítnou se do síly vašich jednotek, ale nemusíte o nich vědět. Návrhář scénáře je sestavil kvůli specifickým historickým účinkům.

8.5.1 Charakteristiky vojska a jejich účinky

Tyto hodnoty odrážejí různé schopnosti vojska. Některé jsou přímo viditelné jen v editoru, ale všechny ovlivňují vaši bojeschopnost.

Zásobování

(1 - 100%) představuje zásobenost celého vojska. (viz 16.13.1)

Odbornost

(1 - 100%) Představuje celkovou odbornost vojska. Tato vlastnost se používá pro určení délky vašeho kola. Touto hodnotou se zprůměruje odbornost reorganizované jednotky.

Násobitel dosahu tankování za letu

Tato hodnota je v intervalu 1 - 10. Letadlo se schopností tankování za letu bude mít dosah násobený tímto množstvím. Veškerý rozšířený dosah je ve hře zobrazen, ale sama tato vlastnost je viditelná jen v editoru, nebo v rozšířeném situačním briefingu.

Odbornost NBC

(1 - 100%) Pokud je tato hodnota větší, než 0, snižuje ztráty při chemickém a jaderném útoku. Při maximální úrovni 100% se zmenšují ztráty pro celé vybavení, jako kdyby mělo základní schopnost obrany NBC. Tato vlastnost je viditelná jen v editoru, nebo v rozšířeném situačním briefingu.

Odbornost boje v noci

(1 - 100%) Odbornost jednotky je zprůměrována touto hodnotou pro určení nočního protipancéřového, protipěchotního a obranného boje. Tato vlastnost je viditelná jen v editoru, nebo v rozšířeném situačním briefingu.

Úroveň elektronické podpory

(1 - 100%) Představuje všeobecné elektronické schopnosti jednotky - radar, prostředky elektronické obrany, zpravodajství apod. Tato vlastnost je viditelná jen v editoru, nebo v rozšířeném situačním briefingu.

Kontrola elektronické podpory

Dochází k ní, pokud je náhodné číslo od nuly do úrovně elektronické podpory vyšší, než stejně složené číslo nepřítel. Pro tento účel se za nulovou hodnotu považuje 33%.

Účinky elektronické podpory

Lokace s velitelskými, leteckými jednotkami a jednotkami, které se mohou pohybovat nebo pálit, jsou „zaznamenány“ na začátku následujícího kola, pokud nepřátelský hráč provede v lokaci kontrolu elektronické podpory. Boje obsahují velké množství jednotek, ovlivněných relativní úrovní elektronické podpory. Pokud projde kontrolou velitelství, dělostřelectvo a letecké jednotky, mohou jen podporovat boj. Útoky s velkou částí jednotek, které při kontrole selhaly, budou trvat déle, než budou rozhodnuty.

Kvůli nepřátelskému elektronickému boji mohou být na začátku kola jednotky i celé formace nedostupné rozkazům (reorganizaci). Jednotky mohou být nedostupné i při selhání komunikační kontroly. Formace se mohou stát nedostupnými, pokud při komunikační kontrole selže významný podíl jim přiřazených jednotek.

Komunikační kontrola

Šance, že jednotka vynechá komunikační kontrolu, je rovná její komunikační úrovni. Zvyšuje se, když je přátelská úroveň elektronické podpory vyšší, než nepřátelská a snižuje se, pokud je nepřátelská úroveň elektronické podpory vyšší, než přátelská. Jestliže nemá nepřítel úroveň elektronické podpory mnohem vyšší než my, nebo naše síly nemají komunikační úroveň příliš nízkou, jednotka může obvykle komunikační kontrolu vynechat. Jednotky, které se v tomto kole nepohybovaly, mají na vynechání kontroly větší šanci.

Protiletadlové jednotky musejí přijít komunikační kontrolou, aby mohly střílet na letadla v dosahu 1 nebo více hexů.

Komunikační úroveň

(25 - 100%) Tato hodnota se kontroluje proti náhodnému číslu v intervalu 0 - 100, pokud:

- je stanoven status jednotky a formace
- jednotky SAM střílejí na velkou vzdálenost a nebo
- protiletadlová podpora nebo dělostřelectvo podporuje útok a obranu.

Selhání zabraňuje jednotce v boji, nebo zvyšuje šanci, že jednotka, či její matřská formace, bude na počátku kola reorganizována. Implicitní hodnota je 100%. Měla by se udržet ve většině druhoválečných a pozdějších scénářů. Pro první světovou válku je doporučená hodnota 75%. Před rokem 1900 je průměrná hodnota 50%. Tato vlastnost je viditelná jen v editoru, nebo v rozšířeném situačním briefingu.

Úroveň přesně naváděných zbraní

(1 - 999%) Systémy se schopností přesného navádění (většinou letadla) mají násobené vlastnosti protiletadlové, protipancéřové a bombardování číslem:

100% + úroveň přesně naváděných zbraní %

Pokud jste tedy nastavili maximální hodnotu 999%, budou mít jejich síly násobitel téměř 11. Tato vlastnost je viditelná jen v editoru, nebo v rozšířeném situačním briefingu.

Netolerance ztrát

(10 - 999%) Tato hodnota se používá jen pro stanovení zítězství a neovlivňuje výkon vašeho vojska. Pokud hrajete se ztrátami, je to přímý násobitel bodové penalizace. Tato vlastnost je viditelná jen v editoru, nebo v rozšířeném situačním briefingu.

Nákaza

(0 - 50%) Tato hodnota v každém kole nastavuje procento ztrát vybavení kvůli nemoci v jednotkách. Pěchota, koňské transporty a kavalérie se ztrácejí tímto tempem, zatímco ostatní jednotky o polovinu pomaleji. V každé jednotlivé lokaci je pro tráty tento násobitel:

- mráz, beze sněhu - 1,1
- mráz, se sněhem - 1,25
- horko, ne bláto či mokřina - 1,1
- horko, bláto či mokřina - 1,25
- nezásobené - 1,25
- doprava pozemních jednotek po moři - 1,25

Tyto násobitele jsou kumulativní. Nejhoršími případy jsou nezásobené mrazivé, zasněžené, nebo horké blátivé lokace, kde násobitel může dosáhnout až 1,5625. Pokud byla celková úroveň nákazy vojska

nastavena na 3%, ve skutečnosti budou v nejhorších případech ztráty pro pěchotu, kavalerii a koňský transport 4,69% a 2,34% pro všechny ostatní. Polovina ztrát pěchoty, kavalerie a koňského transportu ze zásobených lokalit se posílá do zásobníku náhrad. Všechny nepěchotní, nekavaleristické a netransportní jednotky v zásobovaných lokacích se do zásobníku náhrad posílají také. Všechny další ztráty z náказы jsou stálé. Tato hodnota by neměla být stanovena nad 5% a většinou by měla být mnohem nižší. Defaultně je 0%.

Pohybová dispozice

(14-455%) Toto je násobitel pro rychlost pohybu všech jednotek vojska.

Cena zóny kontroly (ZOC)

(0 - 1000%) Norálně se ze 100 požaduje 25%. Hodnota 50 znamená poloviční cenu. Hodnota 200 ji zdvojnásobí, atd. Neovlivňuje šanci spuštění odoutání po útoku. Je to cena pohybu od sousední nepřátelské jednotky.

Překročení zásobovacího stropu

(0- 100%) Defaultní hodnota 0 nebude vlastnost využívat.

Kritická hodnota námořního zásahu

(0 -100%) Při defaultní hodnotě 10 se kritické zásahy vyskytnou v asi 5%.

8.6 Formace

Formace je sestava jednotek s běžným velitelstvím. Jednotky, patřící ke stejné formaci, se na mapě zobrazují se zvýrazněním stříbrným kruhem kolem patřičných jednotek.

8.6.1 Charakteristiky a účinky formace



Účinky podpůrného dosahu formace (pokročilá pravidla)

Pro splupráci jednotek ve vašem vojsku jsou určité limity. Vaše jednotky budou většíou dobře spolupracovat jen případě, že patří ke stejné formaci. Jsou však případy, kdy je možná spolupráce i s jednotkami z jiných formací.

Podpůrný dosah formace

- vnitřní podpora - jednotky, přiřazené k formaci mohou plně spolupracovat jen s jednotkami ve stejné formaci. Limitovaná spolupráce je možná s jednotkami, používajícími symboly jednotek stejné barvy. S jednotkami jiných barev spolupráce není možná
- armádní podpora - jednotky, přiřazené k formaci mohou plně spolupracovat jen s jednotkami ve stejné formaci. Limitovaná spolupráce je možná s jednotkami, používajícími symboly jednotek stejné barvy. S jednotkami jiných barev spolupráce není možná
- podpora vojska - jednotky, přiřazené k formaci mohou plně spolupracovat jen s jednotkami ve stejné formaci. Limitovaná spolupráce se všemi ostatními jednotkami je možná
- volná podpora - jednotky přiřazené k formaci mohou volně spolupracovat s ostatními jednotkami

Spolupráce jednotek

- volná spolupráce - jednotky budou koordinovat útoky a obranu. Rezervy a podpůrné jednotky se budou snažit reagovat na všechny útoky v dostřelu. Jednotky blízko velitelství budou mít vyšší pravděpodobnost doplnění zásob. To je zobrazeno v plánovači boje zlatou vlajkou.
- limitovaná spolupráce - jednotky budou koordinovat útoky a obranu, ale s penalizací. Rezervní jednotky budou reagovat na všechny útoky v dostřelu. Podpůrné bojové jednotky nebudou na útoky reagovat. To je v plánovači boje zobrazeno stříbrnou vlajkou. Bojová síla bude 83%.
- žádná spolupráce - jednotky nebudou koordinovat útoky. Obrana bude koordinovaná, ale s penalizací. Rezervní a podplné jednotky nebudou reagovat a útoky. To je v plánovači boje zobrazeno černou vlajkou. Bojová síla bude 67%.

Oslabení kvůli limitované, nebo žádné spolupráci platí pro útočníky i obránce. Uplatní se na útok i obranu bez ohledu na to, jak málo či bezvýznamné nespupracující jednotky se jich účastní.

Hráči si mohou určit úroveň spolupráce pomocí útočných vlajek v plánovači. Plánovač ale neukáže zmenšené bojové síly. S tím musejí hráči sami počítat.

Spolupracující jednotky

Všechny jednotky, schopné volné spolupráce, jsou považovány za spolupracující. Všechny ostatní jednotky jsou považovány za nespolupracující. Nespolupracující podpůrné jednotky nebudou podporovat útoky a obranu. Při pohybu přes lokace s nespolupracujícími jednotkami může dojít k pohybové penalizaci. V lokacích s nespolupracujícími jednotkami je obtížnější zásobování. Blízkost spolupracujících jednotek velitelství může jednotkám usnadnit zásobování.

Bojová sestava (Order of Battle - OOB)

Kompletní seznam všech jednotek a formací obou vojsk ve scénáři.

Lokální omezení vojsk („seskupení“)

Každou lokaci může zabírat až devět jednotek jakéhokoliv typu najednou. Většinou je ale lepší omezit počet jednotek v lokaci na menší počet. Přesný limit závisí na vybavení jednotek, ale přibližný odhad „od oka“ by mohl být neskládat v jedné lokaci na hromadu více než tři jednotky stejného typu (pozemní, vzdušné, námořní).



Možnosti rozkazů (pokročilá pravidla)

Když předáte svým jednotkám rozkazy, účinky se mohou projevit u jednotlivé jednotky, skupiny jednotek v jedné lokaci, nebo u všech jednotek, účastnících se dané akce.

- pro jednu jednotku - platí jen pro aktuální jednotku
- pro všechny jednotky - platí pro všechny jednotky, které se mohou účastnit jednotlivé akce - obvykle útoku na pozice nepřítele. Všimněte si, že to přidá jednotky bez ohledu na jejich formaci a může to zavinit postihy jednotek za nespolupráci.

9. CO SE DĚJE V HERNÍM KOLE

Každá hra je rozdělena do určitého počtu kol. Během každého kola se odehrávají specifické události. Nejprve hra provede automatické „účetnictví“, pak vy a váš soupeř vydáte své rozkazy a program vypočítá výsledky. Když jsou rozkazy hráčů splněny, kolo končí.

9.0.2 Vyrovnání hráčských kol (nová pravidla kola - volitelné)

Kvůli rovnoměrnému rozložení hráčských kol byla zavedena nová pravidla kola. Stará kalkulace se používala k výpočtu zásob, zotavení a ostatních pooložek na počátku hráčova kola. Bylo to poněkud nefér, zejména ke druhému hráči. Nová pravidla kola dělí kalkulace na tři části. Vzdušný boj, události a účinky počasí se odehrávají na počátku kola. Všechno ostatní se odehrává na počátku kola jednotlivých hráčů. Mezi koly hráčů se dokonce pohybují mraky, jen bez povětrnostních účinků.

Vyrovnání znamená, že pokud budou nepřátelské jednotky v kole přátelského hráče odřiznuty od komunikace, budou hned v následujícím kole nepřátelského hráče nezasobené (dříve měla druhá strana neférovou výhodu). Všimněte si také, že pro každou stranu se nyní dělá zotavení z pohybu dvakrát (na začátku kola každého hráče). Během kola každého hráče se tak vyjasní podmínky k ústupu. Může to posloužit i k nasazení rezerv, které bude hráčům lépe vyhovovat.

Kromě toho se nepředpokládá, že by některá ze stran měla při nepřátelské fázi pohybu 100% viditelnost ve vlastním území (dříve neférová výhoda pro druhou stranu). Odhalení nepřítele je nyní závislé na přátelské úrovni průzkumu, nebo přátelských jednotkách. Proto nyní mohou nepřátelské jednotky kolem přátelských proklouznout nepozorovaně.

9.1 Automatické účtování

- při kontrole konce scénáře je nastaven kalendář
- vyskytují se události mimo bojiště (včetně stažení jednotek)
- je stanoveno počasí
- je stanoven vzdušná nadvláda a síla zastavení

Při nových pravidlech kola jsou následující kroky rozděleny tak, že je každá strana dělá na začátku svého hráčského kola:

- zpravodajství shromáždí informace
- jednoty a bezpečnostní síly provádějí lokální hlídkování
- vašim silám jsou doplněny zásoby, obdrží náhrady a připraví se na nové kolo
- jsou dodány posily
- je stanovena úroveň velitelských a řídicích jednotek

9.1.1 Kontrola konce scénáře

Pro automatické ukončení scénáře jsou dvě možnosti (dle úvahy programu):

- scénář skončí, když proběhne jeho poslední kolo. Toto poslední kolo se v průběhu scénáře může měnit, takže buďte pozorní a vyhněte se překvapení.
- scénář skončí, pokud na mapě nebudou žádné jednotky některého vojska

9.1.2 Události bojiště

Některé scénáře jsou silně ovlivněny událostmi bojiště. Tyto události mohou být spuštěny vašimi akcemi. Detaily nejvýznamnějších událostí se obvykle nacházejí v popisu scénáře. Vojenská rozhodnutí mohou mít politické důsledky. Pokud příležitosti ve hře vypadají příliš dobře, než aby to byla pravda, projděte znovu popis scénáře, abyste se nepohybovali hlavou v oblacích a nepotkalo vás nepříjemné překvapení.

Různých událostí je příliš mnoho, takže zde není na jejich podrobný popis místo. Pokud vás opravdu zajímá, co všechno je k dispozici, vyzkoušejte si editor scénářů.



9.1.3 Podnebí a počasí (pokročilá pravidla)

Počasí je v každém kole stanoveno pro každou lokaci. Hory jsou chladné. Lokace, sousedící s mělkou nebo hlubokou vodou, jsou mírné. Chladné a teplé počasí se ve scénáři může různě střídát. Kvůli dešti a sněhu se některé lokace mohou stát zasněženými, nebo blátivými.

I když je každá lokace s teplotami pod nulou označena jako velmi chladná, ve skutečnosti jsou pro mráz tři úrovně. Průměrná teplota každé povětrnostní zóny je uvedena ve zprávě o počasí. Vodní oblasti v lokacích (řeky, kanály, mělčiny apod.) mohou na velmi chladných místech zamrzat. Řeky a kanály zamrzají ve dvou úrovních. Veletoky a mělčiny zamrzají ve třech úrovních.

Povětrnostní vliv na jednotky s koly a lyžemi

Lyžařské jednotky jsou v nezasněžených lokacích označeny jako obyčejná pěchota. Jednotky na kolech jsou označeny jako pěchota v zasněžených oblastech.

Povětrnostní vliv na chemické zbraně

Chemické zbraně jsou v chladu, bez deště, když je zataženo nebo v mírných teplotách většinou smrtící. V horku, při prudkém dešti a na jasném slunečním světle jsou méně účinné. Vysoké teploty, vítr a sluneční světlo chemické látky degradují. Déšť je splachuje a brání jejich šíření. Chemikálie mohou snížit oběma stranám připravenost k boji. Většinou budou vyčerpané (x3) vysokými teplotami a v nízkých teplotách bude mít připravenost malé účinky. (Ve skutečnosti to není chemikáliemi. Je to těmi zatracenými ochrannými obleky. Ty věci jsou příšerně nepohodlné.)

Povětrnostní vliv na jaderné zbraně

V horku, bez deště a v mírných teplotách jsou většinou smrtící. Když je zataženo, chladno nebo prudce prší, jsou méně účinné. Je to kvůli kombinaci expozice a průhlednosti atmosféry.

9.1.4 Vzdušná nadvláda a zabránění

Všechny vaše letecké jednotky provádějí mise založené na statutu jejich nasazení.

Vzdušná nadvláda

Jednotky, přiřazené k misi vzdušná nadvláda, se pokusí zničit všechna nepřítelská letadla a ochránit vlastní letadla a lokace. Jakmile nepřítel vyrazí na misi, budou jej napadat. Všechny mise, prováděné leteckými jednotkami, jsou ovlivněné lokální vzdušnou nadvládou každého vojska.

Lokální vzdušná nadvláda

Letecké jednotky se vzdušnou nadvládou se mohou zúčastnit jakéhokoliv specifického místního boje o vzdušnou nadvládu. Možnost, že se jednotka zúčastní, závisí na základním dosahu, síle, úrovni elektronické podpory a kvalitě jednotky. Kvalitnější jednotky se zúčastní pravděpodobněji, než méně kvalitní jednotky v lokaci. Síla vzdušné nadvlády vojska se součet protiletadlových sil všech zúčastněných přátelských jednotek v misi vzdušné nadvlády.

Nepřátelské síly mohou v misi vzdušné nadvlády bojovat na začátku každého kola, i kdyby žádnou misi neletěly. V té chvíli na mapě v náhodných locacích probíhá několik vzdušných bojů.

Vzdušná nadvláda nad bojištěm

Program sleduje jednotky vzdušné nadvlády a vypočítává pro každé vojsko úroveň jeho vzdušné nadvlády nad bojištěm. Vzdušná nadvláda nad bojištěm je hlavním indikátorem celkové vzdušné nadvlády. Slouží výhradně pro vaši informaci a hra ji nevyužívá.

Zabránění

Jednotky, přiřazené do mise zabránění, se pokusí zastavit pozemní jednotky nepřítele při pohybu a zmenšit nepřátelskou schopnost zásobování. Jednotky provádějící misi zabránění jsou stíhány nepřátelskými jednotkami, provádějícími misi vzdušné nadvlády a jsou chráněny přátelskými jednotkami, provádějícími misi vzdušné nadvlády.

Zabránění je méně efektivní při špatném počasí a v nočních kolech.

9.1.4.1 Námořní zabránění

Námořní a naložené jednotky nyní podléhají misím zabránění takto:

- letecké jednotky s protinámořní silou mohou získat nový mód nasazení „námořní zabránění“. Takové jednotky budou provádět zabránění při detekovaném pohybu námořních a naložených jednotek stejně, jako to dělají letecké jednotky v misi „zabránění“ u pozemních jednotek. Na takových jednotkách je v popisu nasazení znak „T“. Nemohou provádět zabránění u pozemních jednotek a nemají žádný vliv na zásobovací úroveň nepřítele. Je to jen pro letecké síly do každého počasí, provádějící námořní zabránění v noci.

- hladinové lodě a pobřežní děla ve svém palebném dosahu také mohou vykonávat misi námořní zabránění. Je to automatický proces a není nutné nastavení žádného nasazení.

- lodě a naložené jednotky, pohybující se ve skupinovém pohybu se v případě zabránění brání jako skupina. Skupinový pohyb tak de facto vytváří taktické uskupení.
- lodě, zastavené nebo bombardované jinými loděmi nebo pobřežními děly budou opětovat palbu, pokud budou mít dostatečný palebný dosah.
- letadlová loď, zastavená nebo bombardovaná letadly z nepřátelské letadlové lodě, zahájí protiútok, pokud budou nepřátelské letadlové lodě v jejím dosahu.
- pohybující se skupiny při zabránění zastaví svůj pohyb, aby umožnily změnu plánu.
- letadla, provádějící námořní zabránění, jsou chráněna přátelskými letadly na misi vzdušné nadvlády.



9.1.5 Shromažďování zpravodajských informací (pokročilá pravidla)

Během hry nikdy nebudete mít celkové informace o nasazení nepřátelských sil. Množství získaných informací závisí na typu a lokaci vašich průzkumníků a podmínkách místního prostředí.

Úroveň informací

Vaše znalost o jakékoliv mapové lokaci může být:

- neznámé - nemáte žádné informace o lokaci a nepřátelských jednotkách v ní
- viděné - víte, že nepřátelské jednotky tam jsou, ale nevíte kolik a v jaké síle
- známé - víte o všech nepřátelských jednotkách a jejich síle v lokaci

Prostředky průzkumu

- jednotky - každá vaše jednotka může zjistit, případně i ohodnotit, nepřátelské síly v blízké lokaci
- vnitřní bezpečnost - veškerý terén, který vlastníte, je považován za viděný, nebo známý. Oblasti kolem husté městské zástavby budou pravděpodobně považovány za známé
- průzkum bojiště - všechno od špiónů po průzkumní letadla. Kvalita průzkumu bojiště velmi závisí na podmínkách prostředí. Průzkum bojiště může lokace vidět, ale nemůže je znát.

Aktualizace informací

Zpravodajské informace se aktualizují na začátku každého kola. Každá vaše jednotka shromažďuje informace o blízkých lokacích. Vaše vnitřní bezpečnost pak získává zprávy z týlového prostoru a průzkum na bojišti získává informace o obsazených oblastech.

Obvykle mohou jednotky a vnitřní bezpečnost sledovat jen sousední lokace. Pokud však jednotka sleduje prostor z horského vrcholu, dosah pozorování může být až 40 km. Tato horská výhoda se snižuje s klesající viditelností a v nočních kolech. Všomňte si, že průzkum z vrcholu hor je dynamický. Pokud je vrcholu dosaženo během hráčova kola, jsou informace k dispozici ihned. Nemusíte čekat na mezikolové výpočty.

Podobné je to v případě srázu a sousední lokace. Jednotka hledící „dolů“ bude s menší pravděpodobností spatřena jednotkami, hledícími „nahoru“ a naopak.

Průzkum bojiště bude spíše sledovat cesty, kotviště, letecké základny, nebo velké koncentrace motorizovaného vybavení. Letiště s leteckými jednotkami budou pozorována téměř jistě. Méně pravděpodobně bude sledovat lokace s kopci, neplodnou půdou, horami, hustou zástavbou, řídkým lesem, džunglí, nebo lesnatým terénem, stejně jako lokace s mlhou či zatažené. Průzkum bojiště je méně efektivní v noci.

Dříve známé lokce zůstanou známé, dokud jsou pozorovány vaším průzkumem. Dříve viděné lokace se mohou stát známé, pokud jsou stále pozorovány. Nepozorované lokace se stávají neznámými.

Úroveň dostupných zpravodajských informací pro každou lokaci je zobrazena s popisem lokace v infopanelu.

9.1.5.1 Námořní pozorování

Kromě normálních zpravodajských metod jsou lodi na moři odhaleny pozorovateli na lodích, pobřeží, nebo letadlech takto:

- hladinové pozorování je provedeno každou námořní jednotkou (naloženými jednotkami ne) a všemi pozemními jednotkami na pobřežních hexech. Viditelnost se tak zvětšuje o 25 km ve dne a o 10 km v noci. Námořní vybavení „do všeho počasí“ však ve dne i v noci vidí na 50 km (simulace radaru) a pokud má vojsko nějaká letadla s příznakem „do všeho počasí“, pak všechny námořní lodě jsou považovány za vybavené radarem a ve dne i v noci vidí na 50 km.
- letadla z letadlových lodí a pozemních základen, zařazená do „námořního zabránění“ a „vzdušné nadvlády“ námořně dohlédnou v dosahu limitovaném jejich maximálním dosahem a počtem dostupných letadel. To se neprovádí během nočních kol. Výjimkou jsou letadla do každého počasí - pozorování je dynamicky aktualizováno podle pohybu jednotek, jako u pozemních jednotek při výstupu na horský vrchol. Výjimkou jsou pozemní letadla, určená k „námořnímu zabránění“ nebo „vzdušné nadvládě“, která pozorují jen v mezikole.

- mraky blokuji pozorování z povrchu
- námořní pozorování si nevšimne jednotek na zemi
- jednotky, naložené na lodi, obeplovající pobřeží, neodhalí jednotky na tomto pobřeží (pobřežní děla, která na ně střílejí, samozřejmě odhalena budou)
- poznámka: pokud to znamená, že cílový kotevní hex zůstane neznámý, pak naložené jednotky budou při vystoupení nastaveny na tomto hexu na útok. Pokud se ukáže cílový hex jako prázdný, útokem bude pouhé přesunutí se do lokace bez jakéhokoliv boje.
- všimněte si, že samotné námořní jednotky nemohou vstoupit do hexu s kotvištěm, vlastněným nepřítelem. Taková lokace musí být nejprve obsazena přátelskými pozemními silami. Teprve pak do nich může vstoupit námořní jednotka.

9.1.6 Místní hlídky a partyzáni

Účinky

Když jednotka obsadí lokaci, lokace se stane „vlastněnou“. Neobsazené lokace zůstávají vlastněné posledním vojskem, které je obsadilo. Jsou však chvíle, kdy lokace změní majitele, aniž by došlo k jejímu obsazení.

Změnu vlastnictví mohou způsobit partyzáni. Operují efektivněji v kopcích, neplodné půdě, horách, řídkých lesech, džunglích a lesech. V kotvištích a na cestách jsou méně efektivní a na leteckých základnách a městských lokacích nebudou operovat vůbec. Partyzáni jsou přítomni v případě, že si to vyžádá scénář.

Hlídky působí mimo jiné jako „ukázka síly“. Mohou ovlivnit vlastnictví sousedních lokací:

- lokace, sousedící s hustou zástavbou se stanou vlastnictvím vojska, vlastního zástavbu
- lokace, sousedící s jednotkou jen jednoho vojska, se stávají vlastnictvím tohoto vojska



9.1.7 Zásoby (pokročilá pravidla)

Zásoby jsou v The Operational Art of War IV kritickým faktorem. Jednotky musejí být pro efektivní činnost dostatečně zásobeny. Při pohybu a boji spotřebovávají všechny svoje zásoby. Aby se udržela jejich efektivita, musejí spotřebované zásoby doplňovat. Zásoby proudí komunikačními liniemi skrze formace k jednotlivým jednotkám.

Komunikační linie

Komunikační linie jsou spojení jedné lokace s druhou. Spojení jsou blokována nepřátelskými jednotkami, lokacemi sousedícími s nepřítelem a neobsazenými přátelskými jednotkami, neplodnou půdou bez cest, dunami bez cest, nebo terénem, který nemůže být obsazen normální pozemní jednotkou. Jednotka bez spojení je označena jako nezásobená.

9.1.7.1 Stav přetížení zásob

Nyní je k dispozici nový stav zásobení, který spadá mezi „zásobená“ a „nezásobená“. Nazývá se „přetížení“. Jeho užití dovoluje realisticky zabránit jednotkám pokračovat na neurčito v červených číslech zásob. Jednotky v tomto stavu budou muset dostatečně zpomalit, aby dostaly zásoby nad úroveň zběhnutí, jinak se rozpadnou.

- jednotka je „přetížená“, pokud má volné komunikační linie, ale je příliš daleko od zásobovacího zdroje v hexech s nižší zásobovací úrovní, než byla nastavena jako „práh přetížení“. Například jestliže je práh nastaven na 6, všechny hexy se zásobovací úrovní 5 a nižší budou „přetížené“.
- defaultní nastavení prahu je 0, což neumožňuje žádnému hexu získat nový stav. Tuto vlastnost najdete jen ve speciálně sestaveném scénáři.
- přetížené jednotky dostanou normální zásoby
- přetížené jednotky trpí během mezikolových kalkulací dezercemi, jako kdyby byly nezásobené. Rozdíl je v tom, že tyto ztráty jsou do zásobníku, nejedná se tedy o úmrtí. Ztráty začnou po poklesu úrovně zásobení (100 - odbornost jednotky).
- přetížené jednotky dostanou náhrady, pokud netrpí dezercemi (jejich nezásobení má úroveň (100 - odbornost jednotky))
- přetížené hexy mají kvůli přehlednosti na obrazovce zásob jinou barvu písma, než normálně zásobené hexy

Zásoba jednotky

Každá jednotka má svou zásobovací úroveň, která je procentní hodnotou, odrážející vlastní zásoby jednotky (jídlo, munice, palivo apod). tyto zásoby mají vojáci k okamžitému použití. Úroveň zásobení jednotky silně ovlivňuje její způsobilost.

Každá jednotka využije zásoby tak, aby splnila vaše rozkazy. Bude-li to nutné, získá jednotka další zásoby skrze zásobovací síť formace. Jednotky mohou začít scénář s úrovní vyšší než 150%, ale v průběhu scénáře nemůže být zásobovací úroveň nad 150% zvýšena. Každá nadměrně zásobená jednotka (se zásobovací úrovní větší než 100%) ztratí své nadměrné zásoby při pohybu (pro tento účel není za pohyb považován boj).

Připravenost jednotky je omezena zásobovací úrovní jednotky.

Dezerce

Nezásobené jednotky s malou zásobou a úrovní připravenosti trpí dezercí. Dezertující vojáci a vybavení je permanentně ztraceno a není umístěno do zásobníku náhrad. Počet dezertérů se zvyšuje se snižováním zásob a připravenosti. Dezerce začínají pomalu (zejména v jednotkách s vysokou odborností), ale časem se zrychlují. Dezerce začínají, když zásobovací úroveň poklesne pod (100 - odbornost jednotky).

Efektivita distribuce zásob ve formaci

Každá formace má určitou zásobovací distribuční efektivitu, která je procentní hodnotou schopnosti formace distribuovat zásoby z vojskové zásoby jednotkám ve formaci. Tuto hodnotu nastavuje každé formaci scénář a pro různé druhy formací znamená různé věci. Bere v úvahu všechno možné, co je potřeba vojákům dodat.

Vojsková zásoba

Každé vojsko má svou zásobovací úroveň. Obvykle je neměnná, ale v některých scénářích může kolísat. Představuje zásoby, dostupné pro distribuci jednotkám skrze zásobovací síť formací.

Transportní prostředky

Jednotky, které se nepohybují a nejsou přiřazeny k lokální či taktické rezervě, dočasně poskytují část své zásobovací kapacity (dopravní prostředky) své mateřské formaci (případně jiným, podle zásobovací úrovně formace), aby usnadnily distribuci zásob ostatním jednotkám. Každá nevyužitá železnice, letadlo nebo loď také přispívají k distribuci zásob. Tím se podpoří zásobovací kapacita formace. Toto sdílení transportních prostředků nemá žádné negativní účinky.

Účinky zabránění

Nepřátelská letadla, provádějící mise zabránění, narušují distribuci zásob. Stanovuje se podle umístění základny (lokální zabránění), ale pro vaši informaci je určena průměrná hodnota pro celé bojiště. Úroveň zabránění bojiště není hrou využívána.

Účinky dispozice HQ (velitelství)

Úroveň doplnění zásob pro jednotku se zvýší o 50%, pokud se na lokaci jednotky, nebo v jejím těsném sousedství, nachází velitelská jednotka (HQ). Pokud je velitelská jednotka přiřazená k formaci zničená, nebo byly vyřazeny některé podpůrné skupiny, distribuční efektivita formace se sníží. Proto je třeba velitelské jednotky chránit.

Zásobovací linie

Všeobecně platí, že pro doplnění zásob musejí mít jednotky spojení (komunikační linie) přes přátelské hexy se svými zásobovacími zdroji. Pokud jednotka takové spojení nemá, její zásobování se zastaví na čas odpovídající polovině dnů v kole. Tyto jednotky jsou označeny jako nezásobené. Budou také v boji vystaveny účinkům izolace.

Distribuci zásob na mapě vašimi komunikačními liniemi můžete vidět v „zásobovacím pohledu“. Tento pohled je přístupný přes zásobovací tlačítko na ovládacím panelu. V tomto pohledu každá zásobená lokace zobrazí zásobovací značku s číslem. Barvy označují stranu, která má spojení k lokaci. Červené znamenají, že spojení má jen červená strana, modré jen modrá strana a zlaté znamenají, že spojení mají obě strany. Číslo ve značce je zásoba v lokaci pro aktuální stranu. Toto číslo je základní hodnota pro všechny jednotky na tomto hexu, které se použije pro výpočet zásob k doplnění v další zásobovací fázi.

Všimněte si, že pro „přetížené“ hexy je použito jiné písmo.

Zásobovací linie jsou modelovány pomocí dvou různých metod: starých zásobovacích pravidel a nových zásobovacích pravidel.

9.1.7.2 Stará zásobovací pravidla

Ve staré metodě jsou pro hexy jen čtyři možné stavy (100%, 75%, 50%, a 25% zásobovací úrovně) a terénní lokace jsou penalizovány bez ohledu na vzdálenost od zásobovacího zdroje.

Plné zásoby (100%)

Zásoby se dodávají z přátelských zásobovacích bodů přes nepoškozené přátelské hexy se železnicí. Po nich zásoby postupují až do vzdálenosti, rovnající se zásobovacímu dosahu vojska přes nepoškozenou přátelskou železnici, neblátivé cesty, letiště a kotviště. Všechny lokace s neporušeným spojením skrze tento typ terénu k přátelskému zásobovacímu bodu jsou plně zásobené a poskytnou jednotkám maximální možné množství doplňovaných zásob. Nazývá se to plná zásobovací síť.



Normální zásoby (75%)

Zásoby se dodávají pomocí plné zásobovací sítě přes přátelská pole a otevřené lokace. Všechny lokace tohoto typu terénu k přátelskému zásobovacímu bodu poskytují normální zásoby a dodávají jednotkám 75% maximálního možného množství zásob.

Omezené zásoby (50%)

Lokace nezásobené plně nebo normálně, ale s neporušenými komunikačními liniemi ne dále, než je zásobovací dosah pro plné nebo normální zásoby, jsou považovány za omezeně zásobované. Jednotky v těchto lokacích dostanou 50% maximálního možného množství zásob.

Minimální zásoby (25%)

Lokace sice nezásobené, ale spojené s přátelským zásobovacím bodem na jakoukoliv vzdálenost, jsou považovány za minimálně zásobované. Jednotky v těchto lokacích dostanou 25% maximálního možného množství zásob.

Zásobovací dosah

Standardní zásobovací dosah je 4 hexy, ale může se lišit od 0 do 100 v závislosti na návrhu scénáře.

Lokální účinky terénu

Některé typy terénu mají vliv na úroveň doplňování zásob. Pro jednotky v mokřinách, zaplavených mokřinách a horském terénu se snižují o 33%.

9.1.7.3 Nová zásobovací pravidla (volitelně)

V této nové metodě (volitelně v pokročilých nastaveních hry) se zásoby vypočítávají pomocí rovnice, založené na pohybových bodech, které byly vydány virtuální „zásobovací jednotkou“ (s motorizovaným pohybem a 50% hustotou jednotky) k dopravě do lokace.

Všimněte si, že velmi husté lokality budou patrně postiženy snížením zásob kvůli vyšší ceně pohybu, kterou vyžaduje stav hustoty (limity stohu však zásobování blokovat nebudou). Zásobování přes veletoky bude závislé na stavu mostu, nebo převozní schopnosti. Zásobování nyní blokuje velké srázy. Sousedící a neporušené železniční trasy, které vedou k zásobovacímu zdroji jsou stále pokládány za zásobovací bod.

Jestliže je linie připojena k více zásobovacím bodům s různými hodnotami, pak linie využívá ten nejsilnější. Přátelské jednotky na zaplavených mokřinách, neúrodné půdě, dunách a podobných lokacích, pro virtuální zásobovací jednotku nejsou dosažitelné, ale pokud přímo sousedí s normálně zásobovanou lokací, dostanou 25% zásob této lokace. Ve skutečnosti je mnohem složitější zajistit, aby to všechno dobře fungovalo.

Námořní, letecké a helikoptérové jednotky jsou stále zásobeny, jakby podléhaly starým pravidlům.

9.1.7.4 Proměnné zásobovací body

V nových zásobovacích poravidlech mohou být nastaveny zásobovací úrovně pro zásobovací body (buď hned na začátku, nebo prostřednictvím událostí) v intervalu 1 - 250%. Implicitní úroveň je 100%. Při větším počtu bodů rozdílných hodnot se využívá ten, který poskytne nejlepší zásobení.

Letecké zásobování

Pokud jednotka nemá spojení se zásobovacím bodem, je k dispozici možnost leteckého zásobování. Je založeno na velikosti kapacity leteckého transportu, nepoužitého na konci minulého kola a celkové velikosti jednotek, vyžadujících letecké zásobování. Pokud je mlha, letecké zásobování v lokaci se snižuje o 33%, pokud je zataženo, snižuje se o 50%.

Všimněte si, že tyto jednotky budou pro účely dezerce a izolace stále považovány za nezásobené.

Noční zásobování

V nočních kolech se úroveň doplňování zásob snižuje o 33%.

Další informace o zásobování

Pokud se jednotka v předchozím kole přesunula z jedné lokace do jiné, její doplňování zásob se snižuje o 33%. V prvním kole scénáře jednotky zásoby nedoplňují, ale stejně se kontroluje, zda jsou či nejsou zásobeny. Po započtení všech modifikací při automatickém účtování se pro zásobovací síť započítává „globální handicap“, čili snížení o 33%. Může být vyrovnán použitím možnosti Vysoké zásoby v pokročilém herním nastavení. Ve starších verzích TOAW nemohly jednotky v jednom kole zvýšit svou zásobovací úroveň o více než 50%. Toto omezení je nyní odstraněno. Plně vyčerpaná jednotka může obnovit zásoby na 150% v jednom kole, pokud je na její lokaci dostatečné zásobení.

9.1.7.5 Náklady na pohyb

Pozemní pohyb spotřebuje 1 zásobovací bod za vydaný pohybový bod. Námořní, letecké a naložené jednotky při pohybu zásoby neutrácejí.

Útok a obrana spotřebuje na boj v jednom kole 10 bodů zásob. Jednotky s dalekým dosahem přímo přiřazené k boji spotřebují v boji 10 bodů za kolo. Jednotky s dalekým dosahem, které spolupracují při podpoře poloviční silou, spotřebují 5 bodů za kolo. Všimněte si, že pokud u útočníka selže kontrola stupně útoku (viz 13.20), může to významně snížit výdaje zásob obránce. Také námořní dělitel oslabení snižuje náklady námořního boje. Letecké jednotky, zařazené do mise zabránění, nemají při boji žádné výdaje zásob.

9.1.7.6 Zásobovací model jednotek

Všimněte si, že bez ohledu na boj nebo pohyb neklesne zásobovací úroveň žádné jednotky pod 1%. Stále mohou provádět operace, i když se sníženou silou a rychlostí. Může to vypadat trochu nepochopitelně, ale hodnota zásob jednotky ve skutečnosti není přímá míra jejich zásob, jak většina hráčů předpokládá.

Pokud bude síla a pohyblivost jednotky nezávislá na jejích zásobách do úrovně 0, v tomto bodě se vynulují i její silové a pohybové body (to je samozřejmě nereálné, protože skutečné jednotky jsou daleko pružnější). Místo toho se sníží nelineárně s poklesem zásobovací úrovně. Jinak řečeno jednotka se s klesajícími zásobami stává šetrnější. Jednotka s dobrým zásobením nemusí šetřit, zatímco vyčerpaná jednotka musí šetřit každým nábojem a kapkou paliva. Zvýšení síly po dodání zásob však není přímo úměrné zvýšení zásobovací úrovně jednotky. Plně vyčerpaná jednotka si po doplnění zásob zachová významnou část síly.

Vyčerpané jednotky s vyšší úrovní odbornosti si po zásobení udrží více síly, než jednotky s nižší úrovní odbornosti. Ve skutečném světě to funguje stejně a nazývá se to „palebná disciplína“. Čím lepší jednotka, tím lepší palebnou kázeň má. TOAW tak dovedně modeluje skutečnou činnost jednotek. Nespotřebují všechny zásoby, aniž by si nechaly nějakou rezervu.

Jednotka s 1% zásob tak dosáhne stavu, kdy se snaží se zásobami maximálně šetřit. Zkrátka jednotka vydá jen tolik zásob, kolik bude moci získat po komunikačních liniích a nebude vyčerpávat své rezervy.

Samozřejmě existuje bod, při jehož překonání jednotka zkolabuje. Proto je vsystému nově zavedeno „přetížení zásob“. Umožňuje nastavit bod, kdy se jednotky prostě musejí zastavit a počkat, až jim budou doplněny zásoby.

Může tedy jednotka celou dobu fungovat bez zásobování? Ano, ovšem s dezercemi. Dezerce představují vojáky, kteří kvůli nedostatku jídla a morálky opustí své jednotky. Představují také zbraně a vozidla, opuštěné po spotřebování munice a paliva. Proto má jednotka, která přišla o vybavení při dezercích, úplně vyčerpané zásoby a její síla nakonec klesne až na nulu. Dezerce se vyskytují jen v nezásobených nebo přetížených jednotkách.

9.1.8 Náhrady

Ztráty vybavení jsou součástí života na bojišti. Pokud tyto ztráty nebudou nahrazeny, stanou se časem vaše jednotky méně užitečné. Vaše jednotky mají nárok na automatické náhrady z vašeho zásobníku vybavení, pokud jsou v zásobené oblasti a nejsou naloženy do vlaku nebo lodě. Ve většině scénářů jsou náhrady poskytovány pravidelně. V některých scénářích mohou být stanoveny jednotky, které budou dostávat náhrady prioritně. Obvykle je to poznamenáno v briefingu.

Pokud je vaše vojsko v plné síle, náhrady se automaticky objevují ve stavu reorganizace. Dříve zničené jednotky budou sestaveny z náhrad. Reorganizované jednotky se objeví jako „nezkušené“ ve městě vzdáleném od nepřátelských jednotek.

Když jsou jednotky reorganizované, je do jejich objevení zpoždění 1 - 4 týdny. Reorganizované letecké jednotky se objeví na letišti. Ostatní reorganizované jednotky se objeví v bodu definovaném ve scénáři (který by měl být oznámen v briefingu scénáře), nebo poblíž přátelských zásobovacích zdrojů ve městě nebo lokaci s cestou. Pokud se ve městě nebo lokaci s cestou nenacházejí žádné přátelské zásobovací zdroje, nebo scénářem definovaný návratový bod není přátelský, pozemní jednotky nebudou reorganizovány. Speciální síly, pobřežní dělostřelectvo a fixní dělostřelectvo se nereorganizují nikdy. reorganizované výsadkové a kluzákové jednotky si ponechají své zvláštní symboly, ale nebudou již způsobilé pro vzdušný pohyb. Reorganizované jednotky jsou uvedeny v briefingu Očekávané náhrady.



Obnova připravenosti (pokročilá pravidla)

Vaše jednotky při boji a pohybu ztrácejí připravenost. Kromě prvního kola se připravenost na začátku každého kola obnovuje. Míra obnovení závisí na čase scénáře a vzdálenosti, ale zpravidla bude pro plné zotavení potřebovat nějaký čas. Připravenost se obnovuje pomaleji, pokud se jednotka v předchozím kole pohybovala, zabírala nebo kontaminovala lokaci, nebo není zásobena.

Kvůli vysoce technické povaze leteckých a helikoptérových jednotek je obnova připravenosti u těchto jednotek silně ovlivněna jejich odborností. Při nízké odbornosti se jejich připravenost obnovuje velmi pomalu.

9.1.9 Posily a stažení

4as od času se na mapě mohou objevit nové jednotky jako posily. Obvykle se objeví v určitém čase na určitém místě, ale pro různé druhy jednotek a lokací jsou jistá omezení. Posily se mohou objevit také v určitém kole, nebo jestli to kvůli nějaké události vyžaduje scénář. Na předpověď posil se můžete podívat do zprávy o očekávaných posilách, ale posily se mohou dostavit dříve nebo později, než v předpovězeném kole. Posily se vždy objeví v nebo poblíž předpovězené lokace, pokud je k dispozici. K dispozici je v případě, že se do ní jednotka může normálně přesunout. V některých případech jsou další omezení. Podívejte se do okna Poslední posily (dostupné z menu) a zjistíte, jaké posily jste dostali v posledním kole.

Podrobnější informace o různých oknech posil najdete v sekci 16.9 a 16.10.

Pozemní jednotky

Většina pozemních jednotek se vždy objeví v lokaci, určené ve zprávě o formaci, pokud je tato lokace k dispozici. Taková lokace musí být přátelsky ovládaná, nesmí mít naplněn stohovací limit nebo být na okraji mapy. Pokud lokace z nějakého důvodu není k dispozici, naplánované jednotky se objeví na nějakém jiném dostupném místě do dvou hexů od stejného okraje mapy.

Partyzáni

Posily partyzánů se mohou objevit kdekoli v každém hratelném umístění do tří hexů od jejich plánovaného výstupního bodu posil., pokud je tato lokace obsazena. Na rozdíl od jiných jednotek se partyzáni mohou objevit i v lokacích ovládaných nepřítelem.

Námořní posily

Námořní posily se objeví v nejbližší dostupné lokaci s hlubokou vodou na kraji mapy.

Letecké posily

Letecké posily se objeví na nejbližší dostupné letecké základně vyhrazené pro vybavení jednotek. Námořní vzdušné síly se objeví na letadlové lodi, nebo letecké základně. Ostatní (nenámořní) jednotky se objeví na letecké základně.

Stažení

V některých scénářích se některé jednotky mohou naplánovaně stáhnout. Hra jednotku automaticky stáhne nejvhodnějším způsobem. Kontrolujte zprávu o stažení, abyste se vyhnuli nepříjemnému překvapení při stažení jednotky, se kterou počítáte.

9.1.10 Velení a řízení

Obvykle můžete vydávat rozkazy k pohybu a boji každé jednotce, kterou na mapě ovládáte, ale jsou i výjimky:

Reorganizace jednotek

Jednotky v boji vícekrát selžou při kontrole kvality, obvykle následkem bojových ztrát, a mohou se stát tak zmatenými, že již nebudou schopny reagovat na vaše rozkazy. Když k tomu dojde, jednotka je „ureorganizována“. Každá reorganizovaná jednotka je na počátku kola kontrolována, aby se zjistilo, zda již reorganizace skončila. Aby jednotka reorganizaci dokončila, musí projít modifikovanou kontrolou kvality. To je pravděpodobnější, pokud je dobře zásobena, v předchozím kole se nepohybovala a nachází se v lokaci se spolupracující velitelskou jednotkou, nebo v jejím těsném sousedství.

Reorganizovaná jednotka (nebo nějaká jiná jednotka, která se v aktuálním kole nesmí pohybovat), je ve spodní části 2D symbolu označena oranžovým pruhem.

Omezení útoku formace

Jednotky ve formaci, které na začátku kola selhaly při kontrole kvality, jsou považovány za reorganizované a mohou přijímat jen ne bojové rozkazy. Všechny ostatní rozkazy přijmou a provedou a budou se normálně bránit, ale nelze je použít pro útok a bombardování.

Kvalita formace je průměrem odbornosti formace a průměrné kvality přiřazených jednotek. Pokud je příliš mnoho jednotek rozdělených, kvalita formace se snižuje. Formace kontrolou kvality projde, pokud je tato hodnota větší, než náhodné číslo od 1 do 100, nebo pokud je počet jednotek, které zažily tvrdý boj v předchozím kole menší než náhodné číslo od 1 do počtu jednotek ve formaci. Z toho plyne, že po těžkých bojích v předchozím kole čeká formaci reorganizace.

Pokud dojde ke zničení některé přiřazené velitelské jednotky, nebo jsou zničeny všechny velitelské skupiny ve formaci, snižuje se odbornost formace o 50%. Proto je nanejvýš nutné své velitelské jednotky chránit.

10. VYDEJTE SVÝM JEDNOTKÁM ROZKAZY

Pokud scénář při automatickém účtování neskončí (viz sekce 8), začne nové kolo. Vy i váš protivník budete moci svým jednotkám zadat rozkazy.

10.1 Variabilní iniciativa

Vojsko definované scénářem jako „první hráč“ (obvykle útočník) se v prvním kole scénáře pohybuje vždy první. Potom prochází kontrolou iniciativy. Z toho plyne, že pořadí hráčů se z kola na kolo může měnit.

Úroveň iniciativy je částečně náhodné číslo, ale má silný vliv na množství pohybu všech přátelských pozemních jednotek na mapě, nepřirazených do formací se statutem rezervy.

Výjimkou je PBEM a hotseat. V těchto hrách iniciativa zůstává pevně daná podle prvního kola hry.

10.2 Použití panelu tlačítek

Panel tlačítek je podrobně popsán v sekci 6.1.15

10.3 Výběr možností bojiště (pokročilá pravidla)

V některých scénářích můžete mít k dispozici různé možnosti, které mohou ovlivnit situaci na mapě. Na začátku vašeho kola dostanete zprávu, zda jsou k dispozici nějaké možnosti bojiště. Zkontrolovat to můžete z menu - Možnosti bojiště. Kliknutím na tlačítko v okně možnou volbu vyberete. Barva tlačítka se změní na stříbrnou. Vaše volba vstoupí v platnost na konci kola.

10.4 Vydávání rozkazů jednotkám

Rozkaz k pohybu nebo boji dáváte na mapě pravou myší jednotce, předtím vybrané levou myší.

10.4.1 Pokročilé vydávání rozkazů (pokročilá pravidla)

Ve většině případů si budete moci vybrat, kolika jednotkám vydáte rozkazy. Jedna či více jednotek se podle vašich rozkazů pokusí zaútočit, nebo se pohybovat směrem k vybrané lokaci nejefektivnější cestou. Když na aktuální jednotku kliknete pravou myš, můžete vydávat všeobecné rozkazy z popup menu. V závislosti na nastavení zpoždění v Pokročilém nastavení (viz 3.4.2) to může trvat déle a budete muset tlačítko chvíli podržet, jinak jednotka přeskočí popup menu a automaticky provede nejvhodnější akci.

10.4.2 Popup menu všeobecných rozkazů (pokročilá pravidla)

Toto menu můžete využít pro vydávání rozkazů vašim jednotkám. Většina rozkazů se dá zadat i z jiných oken, menu apod., ale tohle je nejpohodlnější způsob, jak zjistit, které možnosti pro danou jednotku právě máte. K dispozici budou jen ty rozkazy, které jednotka může splnit.

Rozpustit jednotku - jednotka bude odstraněna z mapy a její vybavení bude vráceno do zásobníku vybavení. Prchající, reorganizující se, nezásobenou jednotku nebo posádku nelze rozpustit.

Rozdělit jednotku - jednotka bude rozdělena na dvě nebo tři menší jednotky.

Znovu spojit jednotku - opětovně spojí dříve rozdělené jednotky do jednoho svazku

Nastoupit do vlaku - jednotka nastoupí do vlaku a využije železniční pohyb

Nastoupit do letadla - jednotka nastoupí do letadla a využije vzdušný pohyb

Nastoupit do helikoptéry - jednotka nastoupí do helikoptéry a využije vzdušný pohyb

Nastoupit do lodě - jednotka nastoupí do lodě a využije námořní pohyb

Vystoupit - jednotka vystoupí z dopravního prostředku

Opravit železnici - jednotka se v aktuální lokaci pokusí opravit poškozenou železnici

Zničit mosty - jednotka zničí v aktuální lokaci mosty

Opravit mosty - jednotka se v aktuální lokaci pokusí opravit mosty

Nasazení: zakopat se - jednotka zaujme vyšší obranné postavení

Nasazení: taktická rezerva - jednotka se stane taktickou rezervou

Nasazení: lokální rezerva - jednotka se stane taktickou rezervou

Nasazení: mobilní - jednotka bude mobilní

Mise: vzdušná nadvláda - jen pro letecké jednotky

Mise: zabránění - jen pro letecké a helikoptérové jednotky

Mise: bojová podpora - jen pro letecké a helikoptérové jednotky

Mise: námořní zabránění - jen pro letecké a helikoptérové jednotky

Mise: odpočinek - jen pro letecké a helikoptérové jednotky - jednotka nebude nic dělat, bude jen odpočívat

Rozkazy: minimalizace ztrát - ztráty musejí být co nejmenší

Rozkazy: limitované ztráty - ztráty musejí být přiměřené

Rozkazy: ignorovat ztráty - nepřítel se nebojme, na množství ztrát nehleďme

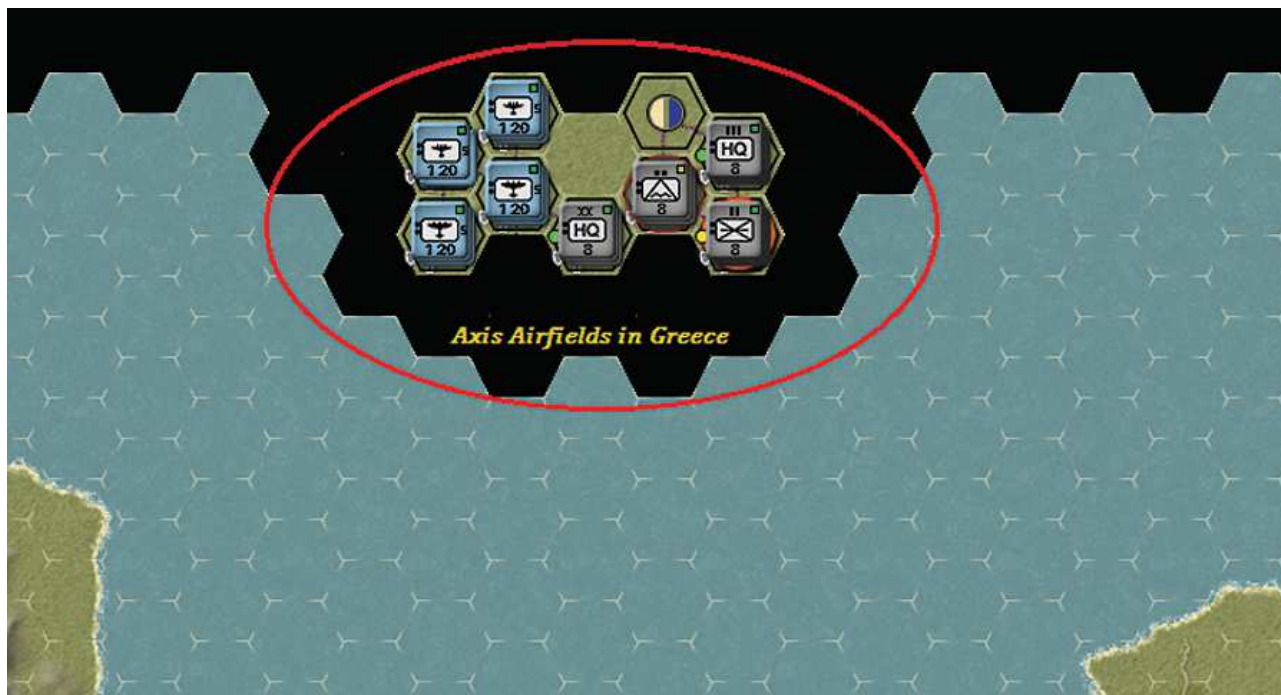
Ukaž zprávu o jednotce - zobrazí zprávu o jednotce (viz 16.1)

Ukaž zprávu o formaci - zobrazí zprávu o formaci (viz 16.2)

Ukaž složení skupiny - zobrazí okno složení skupiny (viz 6.1.2)

10.4.3 Bombardování a dělostřelecká palba ze nebo do vzdálených lokací

V některých scénářích se mohou vyskytovat „vzdálené“ lokace. Obvykle představují mimomapová letiště nebo kotviště a jsou často obklopena nehratelnými lokacemi s hlubokou vodou. Vzdálenost takových lokací je započtena při stanovení dosahu útoků. Vzdálenost hexů nemá vliv na pohyb.



10.4.4 Pozemní pohyb

Normální pohyb pozemních jednotek přes terén, který pohyb dovoluje.

10.4.5 Změna vlastnictví

Pozemní jednotka (ne partyzáni), která vstoupí do lokace, ovládané nepřítelem, změní ovládnutí (vlastnictví) této lokace na přátelsky ovládanou. Vstup do nepřátelské lokace přináší určité pohybové penalizace. Detaily jsou popsány v sekci 11.9.3.

Partyzánské jednotky mají na výběr ze dvou různých metod pohybu. Standardně nemění vlastnictví hexů, kterými procházejí, ale po ukončení pohybu jednotky a vybrání další jednotky se hexy, které obsadila partyzánská jednotka, stávají přátelskými. Tento způsob má určité bojové výhody (viz 16.1.2) při útoku z hexu který byl v aktuálním kole dříve nepřátelský. Obsadí se více nepřátelského terénu a v dalších kolech to přináší bonusy. Abyste převedli hexy při pohybu partyzánů, zastavte jejich jednotku na požadovaném hexu a vyberte jinou. Tak převedete hex, na kterém se partyzáni zastavili. Pak můžete pokračovat v přerušném pohybu s partyzánskou jednotkou.

10.4.6 Poškození železnice

Při vstupu přátelské jednotky do nepřátelské lokace může být poškozena železnice. Šance, že se to stane, závisí na scénáři. Poškozená nebo zničená železnice nemůže být použita pro železniční pohyb.

10.4.7 Oslabení při pohybu

I vaše nejlepší jednotky jsou při pohybu postiženy určitým oslabením. Většina těchto ztrát představuje obyčejná zpoždění či zanedbání bezpečnostních povinností a nejsou permanentní. „Ztracené“ vybavení je vráceno do vašeho zásobníku vybavení k pozdějšímu rozdělení. Tím je zajištěno, že pohybující se jednotka nebude označena jako nezasobená. Pokud byla jednotka označena jako nezasobená už před pohybem, jsou její ztráty, vzniklé z pohybového oslabení trvalé.

10.4.8 Mise zabránění

Pokud letecké jednotky vašeho protivníka létají v misích zabránění, může se stát, že vaše jednotky budou při pohybu napadeny. Šance, že se to stane, je ovlivněna lokální úrovní zabránění vašeho protivníka. Jednotky na cestách a v železničním pohybu jsou těmito misemi obzvláště zranitelné. Nepřátelské letecké síly, útočící na vaše jednotky, mohou být zachyceny vaší lokální vzdušnou nadvládou, která tak v každém kole bude potlačovat vzdušnou nadvládu nepřítelů.

Poznámka: zabránění má vliv jen na pozemní jednotky, podobně jako námořní zabránění má vliv jen na námořní a naloděné jednotky.

10.4.0 Spotřeba zásob

Každý vybraný pohybový bod vašich jednotek znamená také spotřebu zásob a menší připravenost.



10.4.10 Odpoutání (pokročilá pravidla)

Ve skutečném světě může být odpoutání od nepřátelské jednotky poměrně obtížné. Když nařídíte jednotce, aby se pohybovala z lokace, přiléhající k nepřátelské jednotce, jednotka se pokusí o odpoutání. Úspěšné odpoutání je následováno normálním pohybem. Odpoutání je automatické, pokud:

- je vaše jednotka komando
- je vaše jednotka buď velitelství (HQ) nebo dělostřelecká jednotka a cílová lokace je obsazena přátelskou jednotkou, a nebo
- vaše jednotka se pohybuje do lokace, nepřiléhající k nepřátelské jednotce a lokace byla uvolněna přátelskou jednotkou

Vaše šance na odpoutání se zvyšuje, pokud:

- má vaše jednotka vysokou schopnost průzkumu
- vaše jednotka zahájila kolo s vysokým počtem pohybových bodů v poměru k přiléhajícím nepřátelským jednotkám a nebo
- vaše jednotka je velmi dobře vybavena obrněným vybavením

Vaše šance na odpoutání se snižuje, pokud:

- nepřátelské jednotky mají vysokou schopnost průzkumu
- vaše jednotka zahájila kolo s nízkým počtem pohybových bodů v poměru k přiléhajícím nepřátelským jednotkám a nebo
- terén modifikuje odpoutání průzkumnou způsobilostí jednotky

Neplodná půda, lesy, veletoky a Suezský kanál poskytují nejlepší možnosti pro odpoutání (3x průzkum).

Bocage (živé ploty), hustá zástavba, řeka, kanál a lineární opevnění lokace (2,5x průzkum)

Hory, zástavba (2x průzkum)

Pole, kopce (1,5x průzkum)

Modifikace síly průzkumu terénu pro odpoutání není kumulativní. Uplatňují se jen nejlepší hodnoty. Pro účely odpoutání se průzkumné schopnosti jednotky násobí v nočních kolech, nebo za prudkého deště a sněhu 0,5x (což kumulativní je).

Pokud se vaše jednotka nedokáže odpoutat bude podrobena odpoutávacímu útoku. To je krátký jednostranný úder na vaši jednotku při pokusu o pohyb. Útok je založen na síle všech nepřátelských jednotek, které jsou do něj zapojeny a obranné síle vaší jednotky plus veškeré podpůrné palbě ze vzduchu a od dělostřelectva. Pouze jednotka v pohybu bude postižena ztrátami, které ji mohou přinutit ustoupit, rozdělit se na podjednotky, nebo (v nejhorším případě) rozpadnout se.

Pokud je jednotka, snažící se o odpoutání, výrazně slabší než přiléhající jednotka nepřítelů, bude postižena další pohybovoupenalizací, takže na pohyb z lokace může vydat až 3x více pohybových bodů. Relativně silné jednotky žádnou penalizaci neutrpí.



10.5. Útočné menu a plánování boje (pokročilá pravidla)

Když nařídíte svým jednotkám přesun do nepřátelské lokace, ve skutečnosti tak vytváříte plán útoku, který se odehraje později v průběhu kola. Ve vzácných případech se mohou obránci rozhodnout, že raději ustoupí a vyhnou se tak vašemu útoku (viz 10.5.2). Pokud k tomu dojde, vaše jednotky mohou vstoupit do uvolněné lokace. Pokud obránci před bojem neustoupí, v popup menu můžete nastavit útok. Můžete v něm rychle vybrat počet útočících jednotek a přímo v něm nastavit jejich toleranci ztrát. Pokud budete chtít naplánovat boj detailně, můžete tak učinit v okně plánovače bojů.



10.5.1 Útočné nasazení (pokročilá pravidla)

Můžete nastavit tolik útoků, kolik chcete. Důrazné rozkazy, které nastavíte určují, jak tvrdě budou vaše jednotky bojovat za své úkoly. Pokud je naplánován útok na určitou lokaci pro více jednotek, všechny budou spojeny do jednoho útoku. Jednotky mohou dostat rozkaz k útoku, limitovaném útoku, nebo na dálku bombardovat obránci. Při nastavení útočného nasazení k útoku může každá útočící jednotka dostat individuální rozkazy. To znamená, že jedna jednotka dostane rozkaz „ignorovat ztráty“, jiná jednotka bude mít rozkaz „limitovaný útok“ a další „minimální ztráty“.

Útočící jednotky, které se účastní v plném rozsahu, mohou při ústupu nepřítele postoupit do uvolněné lokace. Jednotky, provádějící „limitovaný útok“ přidají k celkovému útoku polovinu své síly, utrpí jen polovinu ztrát, které by utrpěly při normálním útoku a po boji nepostoupí do uvolněné lokace.

Bombardovací (a dělostřelecký) útok proti nepříteli může být sestaven z vašich leteckých a dělostřeleckých jednotek s dalekým dosahem. Přiléhající jednotky s dalekým dosahem mohou také bombardovat, pokud ovšem mají více než 50% své bojové síly, podkynuté řádným vybavením, nebo jestli se jejich dosah oproti nominálnímu změnil. Hráči poznají, zda má sousední jednotka bombardovat, nebo útočit s posunem do cílových hexů. Pokud je cesta „šipka“, budou útočit, pokud je cesta „záměrný kříž“, budou bombardovat.



Bombardující jednotky a jednotky, provádějící limitovaný útok, po boji nepřejdou do cílového hexu. Útok má přednost před bombardováním. Pokud je naplánován útok na nějakou lokaci, na kterou je plánované bombardování, všechny bombardující jednotky se přidají k útoku. Bombardování je obecně méně efektivní, než útok, ale může

být užitečné pro ničení jednotek, které nejsou v dosahu útoku. Pokud cílový hex obsahuje dělostřelecké jednotky, bude proti bombardování vedena protipalba. K protipalbě dojde po bombardování, které ji na rozdíl od starších verzí TOAW spouští. Dělostřelectvo, které podporuje pozemní útok, není bez ohledu na dosah palby obránců v cílovém hexu předmětem protipalby.

10.5.2 Ústup před bojem (RCB - retreat before combat)

Když poprvé v aktuálním kole nařídíte nějaké jednotce útok na nepřátelskou lokaci, je určitá šance, že obránci ustoupí a nebude bojovat. Pokud je velký rozdíl mezi kombinovanou útočnou silou vaší aktuální jednotky a kombinovanou obranou nepřátelských jednotek v obranném postavení, počítač rozhodne, zda mají jednotky raději ustoupit a nevystavovat se vašemu útoku.

Při kontrole ústupu před bojem je provedena kontrola dotyku, která je založena na množství „aktivního vybavení“ obránců a útočících jednotek relativně k měřítku mapy. Pokud má obránci menší množství vybavení, než je potřebné k pokrytí jeho fronty v rozsahu scénáře, útočník má více vybavení a projde kontrolou kvality jednotky, šance na ústup před bojem se rovná náhodnému zlomu v intervalu

1 - (hustota vybavení útočníka / hustota vybavení obránců)

Je tedy mnohem pravděpodobnější, že „malé“ jednotky ustoupí před „velkými“ jednotkami, protože velká jednotka uspěla při dotyku s malou jednotkou.

Jsou dva druhy ústupu před bojem. Pokud bránící jednotky neprojdou kontrolou kvality, jednoduše ustoupí. Budou postiženy stejnými ztrátami a penalizacemi, jako jednotky v normálním ústupu po boji. V závislosti na svých rozkazech tolerance ztrát mohou jednotky ustoupit před bojem, aby se vyhnuly pravděpodobnému zničení při vašem útoku. Pokud nastavíte minimální ztráty, bude ústup pravděpodobnější. S jednotkami, které ustoupí poté, co prošly kontrolou kvality, se zachází lépe než s těmi, které ustoupí po neúspěšné kontrole kvality.

V mnoha případech bude mít při vašem pohybu ústup před bojem za následek zničení bránících jednotek a uvolnění jejich lokace pro vaše jednotky. Pravděpodobněji ustoupí před bojem velitelské a dělostřelecké jednotky s rozkazem minimálních ztrát. Jednotka s rozkazem ignorovat ztráty ustoupí s menší pravděpodobností.

Jednotky, postupující do lokací uvolněných před bojem ustupujícími nepřátelskými jednotkami, zaplatí za vstup do nepřátelské lokace dalšími náklady, ale jsou osvobozeny od nákladů pohybu kolem přiléhajících nepřátelských jednotek.

Poznámka: pomocí klávesy P nebo volbou „Dvojklikem otevřít plánovač boje“ získáváte metodu, jak zabránit ústupu před bojem, pokud to potřebujete.

Šance na ústup před bojem jsou přizpůsobeny pro rychlejší jednotky (úměrně k jejich rychlostní výhodě) na maximálně 2:1 pro výhodu navíc. To však neplatí pro fixní obránce.

Šance na ústup před bojem bude zrušena, pokud při bojové fázi dojde k více než 50% ztrátám obránců. Takoví obránci pak mohou šanci na ústup před bojem vyzkoušet ve stejném kole vícekrát.

Šance na ústup před bojem větší než 8:1 poměrně sníží šanci na setrvání jednotky. Pokud jsou šance řekněme 100:1, obránce patrně ustoupí před bojem. Nicméně stále je nutno počítat s vlivem terénu.

Šance na ústup před bojem dovokluje jeden pokus proti spojenému stohu. Pokud bude úspěšný, ustoupí celý stoh.



10.5.3 Možnosti útoku (pokročilá pravidla)

Pokud obránce neustoupí před bojem, bude vyžadovány vaše rozkazy k útoku. Podle okolností můžete zadat tyto možnosti:

Útok jedné jednotky - aktuální jednotka zaútočí na pozice nepřítele

Limitovaný útok jedné jednotky - aktuální jednotka provede na pozice nepřítele limitovaný útok

Útok jedné skupiny - všechny jednotky ve skupině s aktuální jednotkou zaútočí na nepřítele

Limitovaný útok jedné skupiny - všechny jednotky ve skupině s aktuální jednotkou provedou na nepřítele limitovaný útok

Jaderný útok - jednotka provede jaderný útok. Síla útoku je zobrazena v menu

Útok na most - jednotka zaútočí na mosty v lokaci. Šance úspěšnosti pokusu je zobrazena v menu

Útok všech jednotek - všechny jednotky (bez ohledu na formaci, s možností útokových penalizací, viz 8.6.1) zaútočí na pozice nepřítele

Limitovaný útok všech jednotek - všechny jednotky (bez ohledu na formaci, s možností útokových penalizací, viz 8.6.1) provedou na pozice nepřítele limitovaný útok

Minimální ztráty - útok bude veden tak, aby se minimalizovaly ztráty, takže žádná velká vašeň

Limitované ztráty - útok bude tvrdý i přes možné významné ztráty. Nejobvyklejší útočný rozkaz

Ignorovat ztráty - řežte je hlava nehlava! Kvůli velkým ztrátám by se tento typ útoku měl používat co nejméně.



10.5.4 Průzkum (pokročilá pravidla)

Když se vaše jednotky přiblíží k nepřátelské lokaci, nebo do ní vstoupí, objeví na své cestě dříve neznámé nepřátelské jednotky. Při pohybu bude obvykle vidět jen číslo a typ jednotky. Pokud má vaše jednotka vysokou schopnost průzkumu, může zjistit také sílu jednotky. Vzdušné jednotky, nebo jednotky ve vzdušném pohybu mají šanci na získání informací o nepřátelských jednotkách velmi sníženou. Mohou nepřátelské jednotky přeletět, aniž by si jich všimly.

10.5.5 Obnova nasazení

Jednotky s dalekým dosahem (dělostřelectvo, letectvo atd.) si nyní po boji zachovávají své nasazení. Jejich předchozí nasazení se kromě toho může obnovit i v případě, že útok bude před provedením odvolán. To znamená, že nyní lze bezpečně přiřadit jednotky k bombardování i v případě pravděpodobnosti, že další kolo skončí před jejich pohybem, kdy ještě stále budou v podpůrném nasazení, ve kterém byly před útokem. K útoku můžete přidat i zakopané jednotky a pokud zrušíte útok, zůstanou zakopané. To je užitečné zejména v případech, kdy jen testujete, zda by byl útok s těmito jednotkami přijatelný.

11. POHYB

11.1 Námořní pohyb

Pohyb námořních jednotek po lokacích s hlubokou vodou, nebo kotvišti. Jednotky s námořním pohybem jsou ohroženy útoky jednotek, provádějících misi námořní zabránění a jednotkami s námořními či pobřežními děly v dosahu jejich palby.

11.2 Vzdušný pohyb

Pohyb leteckých jednotek z jedné letecké základny na druhou. I když letecké jednotky mohou napadat jakéhokoliv nepřítele ve svém dosahu, jejich pohyb je striktně omezen přátelskými leteckými základnami.

11.3 Železniční pohyb

Pohyb pozemních jednotek vlakem po kolejích. Aby mohly jednotky využít železniční pohyb, musejí začít kolo v lokaci se železnicí, mít dostatečnou kapacitu železniční dopravy a jednotka musí nastoupit do vlaku. Možnost pohybu po železnici ukazuje v panelu jednotky ikona vlaku. Pravou myšiči na tuto jednotku otevřete zprávu o jednotce a jednotka nastoupí do vlaku (Viz 11.7 - status naložení jednotky).

Jednotky se mohou po železnici pohybovat na velké vzdálenosti, aniž by utrpěly oslabení, nebo ztrátu zásob a připravenosti.

11.4 Námořní dopravní pohyb

Pohyb pozemních jednotek přes lokace s hlubokou vodou nebo kotviště. Ve většině případů musí být pozemní jednotky pro pohyb v moři naloženy na loď. Aby mohla využít námořní dopravní pohyb, musí jednotka začít kolo v kotvišti a musíte mít pro tuto jednotku dostatečnou dopravní kapacitu. Ikona lodě v panelu jednotky zobrazuje možnost dopravit jednotku po moři. Klik na tuto ikonu otevře zprávu jednotky a naloží jednotku do lodě.

V některých scénářích mohou být obojživelné jednotky. Ty se mohou pohybovat po moři samy o sobě.

Jednotka, využívající námořní dopravní pohyb může být napadena nepřátelskými letadly, provádějícími misi námořního zabránění a pobřežními děly v dosahu jejich palby.

11.5 Výsadkový pohyb

Pohyb pozemních jednotek pomocí leteckého transportu. Aby jednotka mohla využít vzdušný dopravní pohyb, musí začít kolo na letecké základně a musíte mít pro tuto jednotku dostatečnou přepravní kapacitu. Jednotka může nastoupit do letadla jen v případě, že je v lokaci přítomna ještě další jednotka, nebo v přilehlé lokaci není žádná nepřátelská jednotka. Ikona letadla v panelu jednotky zobrazuje možnost dopravit jednotku vzduchem. Klik na tuto ikonu naloží jednotku do letadla.

Vzduchem přepravovaná jednotka může z letadla bez škodlivých účinků vystoupit na kterékoli přátelské letecké základně, nebo může provést výsadek do lokace, kam by normálně mohla vstoupit, nebo na kterou by mohla zaútočit. Obsah lokace výsadku bude často neznámý. Nepřátelské jednotky se objeví až ve chvíli seskoku a pokud se nepřítel nerozhodne před bojem ustoupit, bude vaše vysazená jednotka zničena.

Některé vybavení je v časovém období, krytém hrou, pro leteckou přepravu příliš těžké. Všechna obrněná vozidla a transporty budou jednotce odebrány a zůstane jí jen základní minimum, potřebné k normálnímu pozemnímu pohybu. Odebrané vybavení bude vráceno do zásobníku k pozdější redistribuci.

Velitelské jednotky (HQ) mohou být vysazeny jen do přátelských hexů.

Vzduchem dopravované jednotky trpí během vzdušné přepravy ztrátami vybavení a při výsadku možnému svévolnému rozdělení na podjednotky. Mohou být rozptýleny mimo původně zamýšlený cíl v menší oblasti (5 - 10 km). Špatný terén (les, džungle, neúrodná půda, hory, města atd.) a faktory prostředí (špatné počasí, noc) mohou mít na vysazené jednotky silně negativní vliv.

Pokud letecké síly nepřítele provádějí misi vzdušné nadvlády, vaše jednotky mohou také utrpět oslabení z nepřátelského zachycení. Máte-li nepřítele se silným letectvem, raději se výsadbům vyhněte.

11.6 Aeromobilní pohyb

Pohyb pozemních jednotek pomocí helikoptér. Aby mohla jednotka využít pohyb helikoptérou, musí být buď sama helikoptéra, nebo musí začít kolo do 200 km od helikoptérové jednotky a musíte mít dostatek transportní kapacity pro tento druh přepravy. Nemusí být nutně ve stejné lokaci, jako helikoptéra.

Aeromobilní ikona v panelu jednotky ukazuje, že jednotka je schopna přepravy helikoptérou. Musíte mít pro tuto přepravu dostatečnou dopravní kapacitu. Klikněte na tuto ikonu a jednotka nastoupí do helikoptéry. Všechny helikoptérové jednotky, které poskytují transportní služby, mají v kole snížený počet pohybových bodů na nulu. Jednotka, která se pohybovala, nesmí poskytovat transportní služby.

Je důležité pamatovat na to, že přiřazení transportní HH kapacity jednotce umožní propůjčit její přepravní kapacitu každé přátelské jednotce, která využívá aeromobilní pohyb. Pokud se poblíž vyskytnou další jednotky, které využívají aeromobilní pohyb, může to mít nečekané důsledky a bude to imobilizovat jednotku, která poskytuje dopravní kapacitu. Obvykle je nejlepší přiřadit transportní HH vybavení jednotkám s ikonou helikoptérové dopravy, nebo velitelským (HQ) jednotkám, u kterých se neočekávají velké přesuny.

Helikoptérové jednotky se mohou přesunout jen do přátelských lokací. toto omezení neplatí pro aeromobilní jednotky, využívající aeromobilní pohyb, neboť ty mohou vstoupit i do nepřítelům obsazených lokací.

Jednotky, využívající aeromobilní pohyb, jsou ohroženy zachycením nepřátelských letadel, provádějících mise vzdušné nadvlády a protiletadlovou palbou jednotek, nad kterými přelétají.

Aeromobilní jednotka může vystoupit v jakékoliv lokaci, neobsazené nepřítelům, aniž by byla nějak penalizována. Pokud vystoupí do lokace s nepřátelskou jednotkou, je ihned zahájen aeromobilní útok. Na rozdíl od výsadek jednotek se aeromobilní jednotky nerozptýlí a neutrpí výsadekové oslabení při vystupování v nepřátelském území. Pokud končíte své kolo, nebo vyberete další jednotku, jednotky, využívající aeromobilní pohyb, při vyčerpání pohybových bodů automaticky vystoupí. Vystoupivším aeromobilním jednotkám zůstane jeden pohybový bod.

Pokud se aeromobilní útok nezdaří, nebo je nějaký jiný důvod, proč jednotka nemůže vystoupit, bude jednotka vrácena na své původní umístění. Jednotka může v závislosti na důvodu selhání utrpět značné ztráty, zejména kvůli těžkým pěchotním zbraním. V některých případech bude možné jednotku naložit a ihned provést další aeromobilní pohyb a útok, ale obvykle to není dobrý nápad.

Helikoptéry a vybavení v nich přepravované nyní utrpí menší poškození. Pro zabezpečení potřebujete poměr vzdušné převahy (včetně lokální AA) 4:1. Při nižším poměru se bude zvyšovat počet obětí. Dříve byla bezpečná úroveň 10:1.

S helikoptéry se zachází jinak, než s obvyklou přepravou. Jsou velmi odloné, ale náchylné k poruchám. Helikoptéra s poruchou a vybavení v ní naložené nebude zničeno, ale vrátí se do zásobníku náhrad. Poruchy závisí na vzdušné nadvládě nepřítelů a nepřátelské AA palbě, při spatření. Přátelské a nepřátelské AA nemají na poruchy přímý vliv, působí jen na četnost jejich výskytu.

Jestli dojde k útoku je ovlivněno tím, zda si nepřítel všiml hexu, kontrole elektronické podpory, o kolik nižší palbě AA mohou být vystaveny a hustotě jednotek v hexu. Z toho plyne, že byste měli létat přes džungle a divočinu a ne přes nepřátelské koncentrace.

11.7 Stav naložení

Naložená jednotka (lhostejno zda v letadle, lodi či vlaku) zobrazuje v panelu jednotky ikonu „schodu“. Ve většině případů může jednotka vystoupit kliknutím na tuto ikonu, nebo z popup menu veobecných rozkazů (pravá myš na jednotku). Někdy v panelu jednotky může symbol vystoupení nahradit v panelu jednotky symbol jednotky. Skutečná ikona závisí na způsobu dopravy. Jakmile jednotka utratila své pohybové body za naložení do dopravního prostředku, má obvykle v kole, kdy vystoupí, omezené pohybové možnosti (Viz 11.4, 11.6 a 13.6).

11.8 Pohybové body a jejich výdej

Pro pohyb do cílové lokace musí mít jednotka dostatečný počet pohybových bodů. Pokud se jednotka v kole ještě nepohybovala nebo neútočila, může se vždy alespoň jednou pohybovat do přípustné lokace, bez ohledu na cenu. Pohybové možnosti jednotky jsou založeny na úrovni zásobení, přiřazeného vybavení a fyzických a časových měřících scénáře.

11.9 Pohybové náklady pozemních jednotek

1.9.1 Cesty

Pohybové náklady na cestách se pohybují od 1 do 3 na hex, podle počtu vozidel nebo koňských družstev v lokaci. Bláto zvyšuje výdej pohybových bodů na nepevných cestách o 1.

11.9.2 Mimo cesty

Minimální náklady na pohyb pozemních jednotek pro vstup do povolených lokací je založen na pohybové kategorii jednotek takto:

- minimální standardní cena (pěší nebo smíšený pohyb) 1



- minimální standardní cena (motorizovaný pohyb) 2 (pokročilá pravidla)

Při vstupu do lokace může zvýšit standardní pohybové náklady i přítomnost přátelských jednotek v lokaci. Přesné množství zvýšení nákladů závisí na počtu vozidel a koňských skupin, které tam již jsou a ovlivňuje motorizované jednotky silněji než ostatní druhy. Jednotky vojenské policie mohou tyto dodatečné pohybové náklady snížit. Pokud už je v lokaci devět přátelských jednotek, nebo nějaké nepřátelské jednotky, pohyb do nich není dovolen. Pokud je v lokaci méně než devět přátelských jednotek, maximální standardní pohybové náklady jsou založeny na pohybové kategorii jednotky:



- standardní maximum (pokročilá pravidla)
cena (pěší nebo smíšený pohyb): 3



- standardní maximum (pokročilá pravidla)
cena (motorizovaný pohyb): 6

11.9.3 Ostatní ceny pozemního pohybu

Některé typy terénu nedovolují pohyb, nebo pro něj udělují dodatečné postihy takto:

- velehory - pohyb mimo cesty či zpevněné cesty nedovolen
- všechny lesy: +2
- vyprahlý: bez účinku
- neplodná půda: smíšený nebo motorizovaný pohyb není povolen, horské jednotky +2, ostatní x3
- bocage (živé ploty): +2
- zničená železnice: bez účinku, nelze využít železniční pohyb
- kontaminovaný terén: přidává 50% k celkové ceně pohybových bodů při pohybu do hexu. Jednotka se tak nemůže posunout o více než 1 kontaminovaný hex za kolo
- pole: +1
- duny: smíšený nebo motorizovaný pohyb není povolen, horské jednotky +2, ostatní x3
- přes sráz: horské jednotky +1, ostatní +2
- přes velký sráz: horské jednotky +2, ostatním pohyb není povolen
- hluboká voda: pohyb není dovolen
- hustá zástavba/zřícená hustá zástavba: +1
- přiléhající nepřítel: 12,5 - 25% z pohybových bodů. Záleží na průzkumné schopnosti jednotky. Pokud se jednotka přesouvá z jedné takové lokace do druhé, penalizace je dvojnásobná. Cena se určuje při odchodu z hexu, přiléhajícího k nepříteli, ne při vstupu do něj.
- nepřitelem ovládaný terén: až do 10% z původních bodů pohybu. Záleží na průzkumné schopnosti jednotky. Tato cena se musí zaplatit také v celém kole, když se lokace mění na přátelskou.
- zaplavená mokřina: obojživelné +2, ostatní nemají pohyb dovolen



- zamrzlá řeka, veletok, kanál nebo mělčina (pokročilá pravidla): žádný účinek

Pozemní jednotky se po zamrzlých lokacích s mělčinami mohou pohybovat. Zásoby se přes tyto lokace mohou dodávat jako přes otevřený terén. Pokud se jednotka nachází na zamrzlé mělčině nebo veletoku ve chvíli, kdy lokace roztaje, jednotka se - pokud je to možné - automaticky přesune do sousední lokace. Pokud není žádná dostupná lokace, kam by se mohla přesunout, jednotka utone a všechno její vybavení bude ztraceno.

Nezapomínejte sledovat zprávy o počasí. Když přichází jaro, stáhněte jednotky ze zamrzlých lokací a vyhněte se tak jejich ztrátě.

- kopce: horské jednotky bez účinku, smíšený a motorizovaný pohyb +2, ostatní +1
- džungle: +3
- řídký les: +1
- mokřina: +2
- hory: horské jednotky +1, ostatní +2
- bláto: pěší pohyb +2, ostatní +3
- nehratelné: pohyb nepovolen, s výjimkou leteckých jednotek
- železnice: bez účinku, pokud se nepoužívá železniční pohyb
- skalnatý: pěší pohyb +1, ostatní +2
- písek: +1
- sníh: motorizovaný pohyb +3, lyžaři bez účinku, ostatní +2
- nezamrzlá řeka či kanál: obojživelní bez účinku, ostatní +2 (obvykle, viz sekci 11.9.4)
- nezamrzlá mělčina: bez účinku

- nezamrzlý veletok nebo Suezský průplav: obojživelní 2, ostatní nemají pohyb dovolen
- zástavba: bez účinku
- vádí: horské jednotky bez účinku, motorizovaný a smíšený pohyb +2, ostatní +1

11.9.4 Cena říčního pohybu

Řeky a kanály (oproti veletokům a Suezskému průplavu) obvykle přidávají k ceně pohybu do lokace dva body. Je tu však několik výjimek:

- obojživelné jednotky nemají pohybové náklady
- pokud je v lokaci celková schopnost menších prámů (včetně té u pohybující se jednotky) větší než 20%, pohybující se jednotka je osvobozena od říčních nákladů na pohyb
- pokud je v lokaci celková schopnost menších prámů (včetně té u pohybující se jednotky) větší než 10%, řeka přidává k ceně pohybu jen jeden bod. Celková schopnost malých prámů menší než 10% říční pohyb neovlivňuje

11.9.5 Cena námořního pohybu

Námořní jednotky a pozemní jednotky, využívající námořní transport, mohou vstoupit do každé lokace s kotvištěm nebo hlubokou vodou za cenu 1 pohybového bodu. Žádné jiné lokace nemají povoleny.

11.9.6 Cena výsadkového pohybu

Jednotky, využívající letecký transport, mohou vstoupit do každé lokace za 1 pohybový bod.

11.9.7 Cena železničního pohybu

Jednotky, využívající železniční pohyb, mohou vstoupit do každé přátelské lokace se železnicí za 1 pohybový bod.

11.9.8 Cena aeromobilního pohybu

Jednotky, využívající aeromobilní pohyb, mohou vstoupit do každé nepřátelskými jednotkami neobsazené lokace za cenu 1 pohybového bodu.

11.10 Přeskočení popup menu pohybu jednotky

„Zpoždění zobrazení menu“ (Pokročilá nastavení hry - strana 2) umožňuje hráči nastavit si chování popup menu při kliknutí pravou myší na jednotku. Poude je nastavena vyšší hodnota než 1, popup menu nevyskočí a místo toho se provede pro aktuální jednotku nejvhodnější akce. Pokud by hráč chtěl popup menu využít, musí držet pravou myš stisknutou tak dlouho, dokud menu nevyskočí. Všimněte si, že nastavení zpoždění popup menu po 1 tuto vlastnost odstraňuje - menu se objeví okamžitě.

Obyčejně to znamená, že při kliknutí pravou myší na jednotku se provede útok, nebo pohyb, podle situace v příslušné lokaci. Pro pohyb skupiny, nástup do vlaku, plánování útoku a podobně jen podržte pravou myš tak dlouho, dokud popup menu po vypršení zpoždění nevyskočí.

Po dokončení pohybu se aktivní jednotkou automaticky stane další jednotka ve stohu, pokud není na zmíněné straně 2 nastaveno „Pohyb vybere další jednotku“. Tato volba nemá žádný účinek, pokud je nastaveno „Zpoždění zobrazení menu“ na vypnuto (přesunutá jednotka zůstává stále aktivní jednotkou, jako ve starších verzích TOAW). Pokud je „Zpoždění zobrazení menu“ nastaveno na 1, tato vlastnost je vypnuta.

11.11 Asistence AI



Tato vlastnost umožňuje hráči přenechat ovládání tolika přátelských formací AI, kolik si přeje. Formace, které chce ovládat sám, nastaví na „manuální rozkazy“.

Všimněte si nahoře čtyř ovládacích tlačítek ovládacího panelu. Ta se zobrazují ve spodní řadě tabulátoru Zprávy v Panelu tlačítek. Ve starm kontrolním panelu se zobrazují pouze tehdy, je-li na straně 2 Pokročilých nastavení hry zapnuta osmá volba.

První tlačítko graficky zobrazí trasy pro aktuální formaci.

Druhé tlačítko graficky zobrazí trasy všech formací.

Třetí tlačítko je AI mod. Přepne program do módu cílů. Zobrazí aktuální cíle formace jako body X,Y.

Čtvrté tlačítko je Pohyb AI. Po jeho použití AI začne pohybovat jednotkami. Klávesou F12, nebo tlačítkem AI mod program přepne na místo cíle v módu nasazení. Klávesa F v tomto módu vám umožní nastavit stav, včetně převzetí ovládání formací člověkem. <SHIFT> + F12 nebo klik na tlačítko Pohyb AI způsobí pohyb a naplánování, ale nespustění útoku.

12. ŽENISTI



12.1 Demolice a opravy mostů

Každá jednotka může odstřelit most. Může tak učinit kdykoliv a bez nákladů. Pokud máte zapnuta „Pokročilá pravidla mostů“, mohou být mosty ničeny pouze v lokacích, ve kterých cesta nebo železnice graficky kříží řeku nebo kanál.

Stavět most však může jen jednotka s ženijními schopnostmi. Za pokus utratí všechny pohybové body, které na aktuální kolo má. Šance na úspěch se rovná ženijní schopnosti, kterou jednotka disponuje.

12.2 Prám

Všechny pozemní jednotky mohou za udělit zvýšení pohybových nákladů překročit kanály a řeky. Přítomnost jednotek se ženijními schopnostmi může tyto náklady snížit v závislosti na jejich převozní kapacitě (malý prám). Více viz 11.9.4.

12.3 Velký prám

Pozemní jednotky obvykle nemohou překročit veletoky a Suezský kanál. Jednotky, které mají kapacitu Velký prám větší než 10% mohou do těchto lokací vstoupit a vytvořit dočasný přechodový bod pro jiné jednotky. Pokud hex obsahuje odstřelený most, jednotka s ženijními schopnostmi do něj může vstoupit, nebo přes něj projít a může se také pokusit most opravit. Pokud by v tomto hexu bylo kotviště (přístav), mohly by do něj pozemní jednotky v takovém případě vstoupit také.



12.4 Opevnění (pokročilá pravidla)

Všechny pozemní jednotky mohou být nasazeny do obranného postavení. Přítomnost jednotek s ženijní způsobilostí zvyšuje šanci na úspěšné zakopání nebo opevnění. I když se jednotka nemůže zakopat nebo opevnit, zvýší to lokální úroveň zakopání a usnadní to zakopání ostatním jednotkám v budoucnu. Jednou vytvořená polní opevnění jsou stálá. Čím je úroveň zakopání vyšší, tím je pro jednotky snazší vstoupit do nasazení zakopání nebo opevnění. Když lokace změní majitele, úroveň zakopání se automaticky sníží o 25%. Jakmile dáte jednotce rozkaz zakopat se, bude tak činit do doby, než se zakopání změní v opevnění, nebo dokud nevydáte jiný rozkaz.

Aktuální úroveň opevnění lze snadno sledovat tak, že ponecháte myši kurzor nad lokací a dole v infopanelu se zobrazí jeho úroveň. Úroveň opevnění 33% nebo menší bude jen ohlášena v infopanelu, jakmile však překročí 33%, bude vyjádřena i graficky na mapě. Když překročí 66%, zobrazení bude výraznější.

Opevněná linie je zvláštní případ. Úroveň opevnění v opevněné linii je vždy na začátku scénáře nastavena na 100%.



12.5 Oprava železnic (pokročilá pravidla)

Jednotky se schopností opravy železnic mohou opravovat poškozené železniční tratě. Za pokus o opravu vydají veškeré pohybové body, které mají v aktuálním kole k dispozici. Šance na úspěch se rovná opravářské způsobilosti jednotky. Jednotky s touto způsobilostí se na koci svého kola automaticky pokusí poškozenou železnici opravit, pokud jim nebyly vydány jiné rozkazy.

Automatická oprava železnic je ve většině scénářů vlastností obou vojsk. Implicitní hodnota je 1 lokace za kolo, která je opravena při automatickém účtování. To je přídavek k opravné kapacitě všech jednotek na mapě. Automatická oprava železnic je prováděna přiměřeně inteligentně. Pokusí se opravit zničené zásobovací sítě ze zásobovacích zdrojů, a má tendenci vyskytovat se poblíž zásobovacích bodů a nasazených železničních opravářských jednotek.

13. VYŘEŠENÍ VŠECH BOJŮ

Kdykoliv ve svém kole se můžete rozhodnout, že se mají provést všechny útoky a dělostřelba, naplánované při vašich tazích. Klikněte na tlačítko Strana/rozhodnutí boje. Boje budou rozhodnuty dříve, než se ovládání hry vrátí buď vám, nebo vašemu protivníkovi.

Boj o každou lokaci se odehrává samostatně. Naplánovaný útok jednotek řízených počítačem je spojen do jednoho útoku a k boji se automaticky přidají všechny podpůrné jednotky na obou stranách. Podpůrné jednotky se mohou účastnit více než jednoho boje (v takovém případě útočí jen polovinou svých útočných hodnot). Pokud je podpůrná jednotka přiřazena výlučně k podpoře jednoho boje (kliknutím levé myši), útočí plnou silou, ale nemůže být v aktuálním kole použita pro další boje (viz sekci 13.16, 13.17 a 13.18).

Útoky jsou rozhodovány v pořadí podle složitosti, jednodušší útoky dříve než složitější (viz sekci 13.15 - komplexnost útoku).

Jednotlivé boje se rozhodují v sérii taktických kol. Každé kolo hráče je rozděleno do 10 taktických kol a jednotlivý boj začne v kole, které před bojem nejlépe odpovídá množství pohybových bodů útočících jednotek.

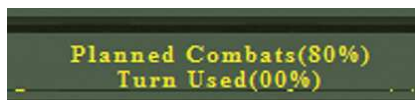
Příklad: jednotka s 12 zbývajících pohybovými body a počátečními 18 začíná útok ve třetím kole. Tato kola se používají jen pro vnitřní účely boje a na vaši hru nemají žádný přímý vliv.

V každém taktickém kole se boj rozhoduje v pořadí: lokální bombardování, protipancéřový boj a protipěchotní boj. Při bombardování zahájí palbu na nepřítele všechny podpůrné jednotky. Letecké jednotky podléhají protiletadlové palbě a zachycení. Potom na nepřátelské pancéřové síly vypálí protipancéřové vybavení, spojené s přátelskými protipěchotními silami. Obvykle podléhá ztrátám jen vybavení, aktivně se účastnící protipancéřové a protipěchotní palby.

Mnoho vybavení, „ztraceného“ během boje, není ve skutečnosti zničeno, ale je považováno za poškozené nebo dočasně nepoužitelné. Takové vybavení se vrací do zásobníku náhrad, pokud již vlastník nepřekročil jeho kapacitu. V případě leteckého vybavení je část poškozeného vybavení, přemístěná do zásobníku náhrad, úměrná odbornosti svého vojska. Námořní vybavení se do zásobníku náhrad nikdy nevrací.

Po každém kole se u všech jednotek kontroluje „přerušení“. Šance na přerušení závisí na ztrátách, důrazných rozkazech, obtížnosti koordinace a trvání jednotlivého boje. Útočící jednotky s přerušením prostě zastaví svůj útok. Bránící jednotky s přerušením se pokusí o odpoutání a ústup. Zásoby jednotky a úroveň její připravenosti se v každém kole boje snižují. Ztráta připravenosti je vyšší při použití chemických zbraní. Letecké jednotky, zapojené do bojů, jsou podrobeny většímu počtu kontrol kvality, než ostatní jednotky. Letecké jednotky, které při této kontrole selžou, se dalšího útoku účastní s nižší silou.

Po kontrole „přerušení“ budou všechny rezervní jednotky, které mohou reagovat, nasazeny do útoku. Může se stát, že tyto jednotky, nasazené jako obránci, budou muset ustoupit. Boje pokračují, dokud všechny jednotky jedné strany nezískají „přerušení“, ale nepřesáhnou 10. taktické kolo. Individuální útoky budou trvat déle a způsobí větší ztráty, pokud budou obě strany stejně silné nebo budou mít agresivní tendence (ignorovat ztráty). Kolik kol ještě zbývá a které se odehrává můžete zjistit v infopanelu, přičemž myším kurzorem setrváte na panelu postupu v panelu jednotky. Použitá kola ukazují množství odehraných kol, plánované boje ukazují procento od počátku aktuální série útoků.



13.1 Obrana letecké základny

Letecké jednotky se schopností velkých výšek se bez ohledu na přidělenou misi v případě napadení letecké základny nepřítelem automaticky účastní lokálního boje o vzdušnou nadvládu. Zachycují také letecké jednotky, útočící na jejich základnu.

13.2 Letecké a námořní jednotky v pozemním boji

Letecké a námořní jednotky se mohou pozemních bojů účastnit jen jako dělostřelectvo s dalekým dosahem při bojové podpoře nebo obraně. Pozemním jednotkám nemohou přispět. Pokud na leteckou nebo námořní jednotku zaútočí pozemní jednotka nepřítele, okamžitě se pokusí o ústup (letecká jednotka se přemístí na přátelskou leteckou základnu). Pokud není ústup možný, jednotka je zničena.

13.3 Námořní boj

Námořní boj byl ve starších verzích modelován jen ve velmi hrubých rysech. Lodě byly považovány za jeden kus vybavení, jako jediná skupina. Jejich obranná síla nebyla určena. To znamená, že potopit bitevní loď bylo stejně snadné, jako potopit torpédoborec. Bojový model v TOAW IV má tyto vlastnosti:

- Lodě mají úrovně poškození a v boji utrpí poškození, když jsou zasaženy podle útočných pravidel. Tyto úrovně jsou zobrazeny ve zprávě o jednotce
- Útok protilodního vybavení je hodnoceno jako jeden výstřel, takže může být hodnocena průraznost každé hlavice.
- Šance na zásah jsou hodnoceny podle faktorů jako viditelnost, připravenost útočníka, obratnosti cíle, protiletadlových schopností, dostřelu děl a úrovně šoku.
- Velikost poškození při zásahu závisí na váze trupu, síle pancíře a odolnosti lodě.
- Pancéřování lodě a její odolnost se odvozují z její obranné síly, pokud scénář neurčuje jinak.
- Naložené jednotky mají pancéřování, odolnost, hbitost a protiletadlové stanoveny na 0, 25, 18 a 0. To znamená, že síla naloženého vybavení se již nepoužívá k řešení útoků na něj.
- Lodě, které shroáždí více než 100 bodů poškození, jdou ke dnu.
- Poškození menší než 100 loď oslabí. Snižuje lodní protipancéřové, protiletadlové a jedrné síly, rychlost a obratnost. Nepůsobí na obrannou sílu, pancíř nebo odolnost.
- Námořní jednotka nemůže být hráčem rozpuštěna, nebo být zničena v boji, aniž by byly ptopeny všechny lodě v jednotce. Lodě se po boji nikdy nevracejí do zásobníku.
- Letadlové lodě s poškozením větším než 66% přestanou fungovat jako letadlové lodě. Pokud by to znamenalo, že kapacita letadlové lodě bude menší, než počet leteckých sil v hexu, bude jedna letecká jednotka odstraněna.
- Letecké jednotky, umístěné na letadlové lodi, jsou osvobozeny od reorganizace.
- Body poškození mohou u naložených jednotek zničit vybavení ve váze, odpovídající bodům poškození.
- Možnost opravit poškození na moři je významně omezená.

Tento nový způsob boje ovlivňuje jen boj, při kterém je cílem loď nebo naložené jednotky. U dělostřelecké palby pobřežních děl zůstává vše při starém.

13.4 Námořní cílení

Dříve měly lodě v cílovém hexu jako jednotlivá skupina stejnou prioritu. Hráčům to umožňovalo nerealisticky chránit lodě s naloženými pozemními jednotkami, jejichž obrovské vybavení tlumilo nepřátelskou palbu. Nyní jsou cílové hodnoty založeny na realistických skutečných hodnotách jednotek.

Letadlová loď: 1500

Těžká loď nebo taktické uskupení: 150

Střední loď: 50

Lehká nebo říční loď: 10

Váha nákladu 100: 40

Pokud je v nějaké jednotce více lodí, uplatňují se další priority cílení podle stejných vah v jednotce, ale založených na námořním vybavení.

13.5 Útok na přístav

Umožňuje hráčům zaměřit se na námořní jednotky v hexech s kotvišti, stejně jako se útok na letiště zaměří na letadla v cílovém hexu. Může být proveden i v případě, že je hex „neznámý“. To umožní hráčům rozptýlit cílení na lodě v přístavu s pozemními jednotkami. Všimněte si, že každý normální (ne na přístav) útok si nyní vybere za cíl všechno v hexu s výjimkou námořních jednotek, pokud je to žádoucí. Pokud jsou tedy lodě v hexu s kotvištěm, musí hráč vybrat útok na přístav, aby na ně zaútočil, i když v hexu není nic jiného.

13.6 Jaderný útok

Síla jaderného útoku je od 0,01 kT (kilotun TNT) do 4 mT (megatun TNT) a jejich srstící účinek je založen na fyzické velikosti mapy. Účinky se nemusí omezit na cílový hex. Odhadovaná účinná síla se zobrazí v popup menu. Síla závisí na povětrnostních podmínkách a může se od vašeho očekávání značně lišit. Při dostatečném rozsahu se může účinek rozšířit i mimo cílový prostor. Síla útoku se vzdáleností od cíle rychle klesá, ale v některých případech může být smrtící i ve vzdálenosti několika hexů. Pokud nejste opravdu zoufalí, je lepší se jaderným útokům vyhnout, zejména pokud jsou v dosahu přátelské jednotky.

Obrněné vybavení účinkům jaderného úderu odolává lépe, než neobrněné. Zpravidla nezničí mnoho tanků, pokud síla jaderného úderu nedosáhne několika se kT, nebo více.

Po jaderném útoku se cíl a nejbližší lokace mohou stát kontaminovanými (viz 11.9.3). Způsob kontaminace okolí cíle je víceméně náhodný, ale může se rozšířit až do trojnásobku skutečného cílové lokace, zpravidla na východ. Kontaminované lokace zůstávají kontaminované až do rozpadu radioaktivity. Jednotky, setrvávající v kontaminovaných lokacích budou v každém kole postiženy poklesem připravenosti.

Jaderné útoky nyní získaly bonus - způsobují více vedlejších škod.

13.7 Útok na letiště

Dělostřelectvo a letecké jednotky s rozkazem zaútočit na letiště soustředí svůj útok na letecké jednotky v napadené lokaci, přičemž přítomných pozemních jednotek si nebudou všimnout.

13.8 Útok na most

Na rozdíl od ostatních typů útoku může být útok na most proveden proti lokaci, ve které nejsou žádné nepřátelské jednotky. Napadeny mohou být i jiné lokace vlastněné nepřítelem. Šance na úspěch útočící jednotky je zobrazena v popup menu. Pokud se útoku účastní více než jedna jednotka, přidávají se k útoku i jejich síly a útok na most je veden jako bombardování (to znamená, že šance se sčítají).

Jestliže je v pokročilém nastavení zapnuta volba „nová pravidla mostů“, mohou být útoky vedeny jen proti mostům se silnicí nebo železnicí, které graficky křížují řeku. Na žádné jiné lokace se železnicí nebo cestami není možné vést útok na most.



13.10 Hustota cíle (pokročilá pravidla)

Kalukalce normálních bojových ztrát předpokládá hustotu cíle pod určitou hodnotou, založenou na fyzické velikosti scénáře. V mnoha případech můžete převýšit tuto hustotu cíle seskládáním stohu jednotek v lokaci. V některých scénářích to může být jediný způsob, jak docílit efektivního útoku, ale má to svou cenu. Pokud představujete sílu s hustou koncentrací vybavení, kdy s každým výstřelem je něco zasaženo, můžete utrpět nadměrné ztráty. Lokace s nadměrnou hustotou cíle jsou na mapě indikovány malým barevným políčkem v západním rohu lokace. Tento indikátor může mít barvu od žlutozelené až po červenou. Pokud vidíte v lokaci barevný indikátor, měli byste se tam vyhnout stohování jednotek.

- Nepřítomnost indikátoru znamená, že hustota cíle je pod limitem scénáře.
- Žlutozelený indikátor je varování. Hustota cíle byla překročena a ztráty v boji se násobí 1,0 - 1,4x.
- Žlutý indikátor je varování. Nadměrná hustota cíle bude násobit bojové ztráty 1,4 - 1,7x.
- Oranžový indikátor je důrazné varování. Nadměrná hustota cíle bude násobit bojové ztráty 1,7 - 2,0x.
- Červený indikátor je velmi důrazné varování. Nadměrná hustota cíle bude násobit bojové ztráty 2,0x a více.

13.11 Palebná podpora dlouhého dosahu

Všechny spolupracující letecké jednotky s rozkazem bojové podpory, dělostřelectvo a námořní jednotky se mohou automaticky přidat polovinou své bombardovací síly ke každému útoku v dostřelu. Dělostřelecké jednotky se nebudou účastnit podpory, pokud jsou nasazeny jako mobilní, ustupující, nebo prchající. Jednotky, které se mají účastnit bojové podpory, musejí projít komunikační kontrolou (viz 8.5.1). Letecké jednotky nemusejí zareagovat v případě, že boj je ve srovnání s jejich bojovým dosahem je příliš daleko.

Pro bombardování není žádná podpůrná palba. Letecké jednotky mohou utrpět ztráty při protiletadlové palbě a zachycení nepřítelem, létajícím mise vzdušné nadvlády.

Letecké jednotky s mnohonásobným vzdušným vybavením dlouhého rozsahu, které napadnou cíl, utrpí jen ztráty vybavení s dosahem ke stanovenému cíli.

Všomněte si, že vzdušné vybavení je označeno jako vysoké nebo nízké (stejně jako protiletadlové). Nízké je ovlivněno jak nízkými, tak vysokými AA zbraněmi. Vysoké je ovlivněno vysokým protiletadlovým a jen malou částí nízkého. To, že je letadlo označeno jako vysoké neznamená, že by nemohlo létat i v malých výškách - zejména bojovou podporu.

Letecké jednotky s protipěchotní silou 0, ale s protipancéřovou nebo protilodní silou mohou být přiřazeny k bojové podpoře nebo misím námořního zabránění.

Nezkušené, naložené a ustupující dělostřelectvo nemůže podporu poskytovat.



13.12 Vliv prostředí na boj (pokročilá pravidla)

Terén a povětrnostní podmínky mají na boj silný vliv. Terén primárně poskytuje pozemním jednotkám obranné bonusy a někdy i penalizuje pozemní útoky. Dohlednost a denní doba ovlivňují sílu leteckých jednotek. Některá pravidla platí jen při zapnutí pokročilých pravidel.

13.12.1 Obranná protipancéřová síla

V některém terénu nebo při některém nasazení získávají jednotky obranné bonusy vyšší protipancéřové síly. Obranné násobitele podrobně popisuje sekce 13.12.6. Ostatní účinky nejsou kumulativní. Započítává se jen nejsilnější modifikátor.

- V lineárně opevněných hexech (jakékoliv nasazení) nebo opevnění (jakýkoliv terén): x 5
- Hustá zástavba, ruiny husté zástavby (jakékoliv nasazení) nebo zakopání (jakýkoliv terén): x 3,5
- Zástavba, ruiny zástavby, bocage nebo mokřiny (jakékoliv nasazení) nebo obranné nasazení (jakýkoliv terén): x 2

13.12.2 Obranná protipěchotní síla

V některém terénu nebo při některém nasazení získávají jednotky obranné bonusy vyšší protipěchotní síly. Obranné násobitele podrobně popisuje sekce 13.12.6. Ostatní účinky nejsou kumulativní. Započítává se jen nejsilnější modifikátor.

- V lineárně opevněných hexech (jakékoliv nasazení) nebo opevnění (jakýkoliv terén): x 4,5
- Bocage (jakékoliv nasazení) nebo zakopání (jakýkoliv terén): x 3
- Hory (jakékoliv nasazení) nebo obranné nasazení: x 1,5

13.12.3 Obranná síla z vozidel

V některém terénu nebo při některém nasazení získávají jednotky obranné bonusy vyšší obranné síly z vozidel. Obranné násobitele podrobně popisuje sekce 13.12.6. Ostatní účinky nejsou kumulativní. Započítává se jen nejsilnější modifikátor.

- V lineárně opevněných hexech (jakékoliv nasazení) nebo opevnění (jakýkoliv terén): x 3
- Hustá zástavba, ruiny husté zástavby (jakékoliv nasazení) nebo zakopání (jakýkoliv terén): x 1,5

13.12.4 Obranná síla pěchoty

V některém terénu nebo při některém nasazení získávají jednotky obranné bonusy vyšší obranné síly z pěchoty a nestatických zbraní. Obranné násobitele podrobně popisuje sekce 13.12.6. Ostatní účinky nejsou kumulativní. Započítává se jen nejsilnější modifikátor.

- V lineárně opevněných hexech (jakékoliv nasazení) nebo opevnění (jakýkoliv terén): x 8
- Hustá zástavba, ruiny husté zástavby nebo neplodná půda (jakékoliv nasazení): x 4
- Zástavba, ruiny zástavby, duny nebo hory (jakékoliv nasazení) nebo zakopání (jakýkoliv terén): x 3
- Les, džungle, kopce nebo vádí (jakékoliv nasazení) nebo obranné nasazení (jakýkoliv terén): x 2

13.12.5 Obranná síla statického vybavení

V některém terénu nebo při některém nasazení získávají jednotky obranné bonusy vyšší obranné síly ze statického vybavení (vybavení, vyžadující k pohybu transport). Obranné násobitele podrobně popisuje sekce 13.12.6. Ostatní účinky nejsou kumulativní. Započítává se jen nejsilnější modifikátor.

- V lineárně opevněných hexech (jakékoliv nasazení) nebo opevnění (jakýkoliv terén): x 6
- Neplodná půda (jakékoliv nasazení) x 3
- Hustá zástavba, ruiny husté zástavby, duny nebo hory (jakékoliv nasazení) nebo zakopání (jakýkoliv terén): x 2
- Zástavba, ruiny zástavby, les, džungle, kopce, bocage nebo vádí (jakékoliv nasazení) nebo obranné nasazení (jakýkoliv terén): x 1,5

13.12.6 Kombinace obraných modifikátorů terénu a nasazení

Terénní obranné modifikátory se slučují s modifikátory obranného nasazení jako druhá odmocnina ze součtu čtverců. Žádný modifikátor však nemůže být větší, než opevňovací bonus.

		Mobile	Defend	Entrench	Fortify
Infantry Defense Multiplier		-	2.00	3.00	8.00
Fortified Line	8.00	8.00	8.00	8.00	8.00
Dense Urban, Badlands	4.00	4.00	4.47	5.00	8.00
Mountain, Dunes, Urban, Bocage	3.00	3.00	3.61	4.24	8.00
Forest, Jungle, Hills, Wadi	2.00	2.00	2.83	3.61	8.00
All others	-	-	2.00	3.00	8.00
		Mobile	Defend	Entrench	Fortify
Vehicle Defense Multiplier		-	-	1.50	3.00
Fortified Line	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Dense Urban	1.50	1.50	1.50	2.12	3.00
All others	-	-	-	1.50	3.00

13.12.7 Síla jednotek při útoku z vody

Nenámořním pozemním jednotkám, útočícím z řeky, veletoku, kanálu, Suezského kanálu nebo hluboké vody (obojživelný útok), se útočná síla násobí x 0,7.

13.12.8 Srázy

Protože se horské jednotky mohou pohybovat přes velké srázy, jsou to také jediné jednotky, které z nich mohou útočit (výjimka: každá jednotka může útočit ze srázu, přes který vede cesta). Jejich ztráty budou při útoku trojnásobné. Boj z malých srázů násobí ztráty útočníka 2x. Dělostřelectvo a velitelské jednotky (HQ) nejsou tak postiženy. Dělostřelectvo útočí 150% silou, pokud se „dívá dolů“ na cíl z velkého srázu.



13.12.9 Viditelnost (pokročilá pravidla)

Viditelnost ovlivňuje sílu letecké jednotky při útoku i obraně takto:

- Dobrá: 100% - lokace s dobrou viditelností neobsahují žádnou oblačnost.
- Mlha: 100% pro vybavení nezávislé na počasí, ostatní 66% - mlhavé lokace obsahují ploché mraky (bez ohledu na srážky)
- Zataženo: 66% pro vybavení nezávislé na počasí, ostatní 33% - zatažené lokace obsahují nadýchané mraky (bez ohledu na srážky)



13.12.10 Noc a den (pokročilá pravidla)

Ve scénářích se šetihodinovými a půldenními koly denní doba ovlivňuje obrannou a útočnou sílu leteckých jednotek takto:

- Dopolení kola: 100%
- Odpolení kola: 66% pro vybavení nezávislé na počasí, ostatní 33%



13.12.11 Noční oslabení (pokročilá pravidla)

Pokud jsou kola celé dny nebo delší, letecké jednotky mají sníženou útočnou a obrannou sílu na 83% pro vybavení nezávislé na počasí, ostatní 66%.

13.13 Boční a týlové oblasti

Většina jednotek má přiděleno aktivně bránící vybavení (jako je pěchota nebo tanky) a vybavení pro pasivní obranu (jako je dělostřelectvo). Pasivní vybavení je obvykle důkladně chráněno před bojovými ztrátami. Jednotky jako je dělostřelectvo jsou teoreticky rozmístěny v týlu a nehrozí jim velké nebezpečí. Vždycky to ale neplatí.

Jednotky s pasivním obranným vybavením (jako je dělostřelectvo), napadené z více nepřiléhajících hexů ve stejném kole, jsou nuceny přímo se účastnit boje. Útoky nemusí být spojené. Jedna jednotka může útočit z jednoho směru, zatímco druhá provede boční útok. Jestliže je jednotka, která na počátku kola útočila, později sama napadena, původní útok je považován za „obranu“. To znamená, že pokud jednotka útočí n ajih, ale později je sama napadena ze severu, utrpí penalizaci bočního útoku. Podobně jednotka, která útočí do jednoho nebo více nepřiléhajících hexů utrpí boční útok od obranné plavy bránících se jednotek. Jednotky, které se rozpadly na pojednotky (a následně se opět spojily), jsou postiženy bočním útokem v případě, že se podjednotky ve stejném kole, ve kterém byly rozpojeny, znovu spojí.

Jednotky neutrpí penalizaci za boční útok, pokud se ihned přesunou z hexu, kde byly napadeny, nebo zautočí samy.

13.14. Ústup

Pokud se bránící jednotka pokusí o přerušení, bude hledat nejbližší přátelskou lokaci s velitelskou jednotkou (HQ) nebo zásobovacím zdrojem. Jednotka se pokusí o odpoutání a ustoupí do bezpečné lokace. Pokud taková lokace není dostupná, sníží se jednotce připravenost na 33% a nebude plnit další rozkazy až do své reorganizace. Z jednotky se prakticky stává chaotický dav nekoordinovaných vojáků, kteří po dalším napadení budou klást jen minimální odpor. Naložené jednotky, přinucené k ústupu, budou vyloženy a ztratí všechny své pohybové body.

13.14.1 RBC ústup ze zablokované ústupové cesty

(RBC - retreat before combat - viz 10.5.2) Obklíčená bránící se jednotka, která byla přinucena ustoupit z boje a nemá žádnou ústupovou cestu, může zkusit uniknout z obklíčení pomocí RBC. Všichni obránci dostanou možnost pokusit se o RBC, dokud nebude voná cesta, nebo všechno selže proti všem blokátorům. Všimněte si, že pokud obránce nebude mít volnou cestu, bude to vyžadovat vynaložení značných sil všude kolem obránce.

13.15 Složitost útoku

Složitost útoku závisí na počtu jednotek zapojených do útoku, vzdálenosti jejich pohybu před zahájením útoku, úrovni spolupráce, nezbytné pro koordinaci mezi jednotkami různých formací, počasí a průchodnosti terénu kolem místa útoku.

13.16 Obojživelný útok

Každý útok, zahájený z hluboké vody, je považován za obojživelný. Takový útok se rozhoduje normálně až na to, že pokud bude neúspěšný, jednotky útočníka se vrátí na své transporty. Všimněte si, že nenámořní jednotka, útočící z hluboké vody, má sílu útoku násobenou x 0,7 (viz sekce 13.12.7).

13.17 Výsadekový útok

Výsadekový útok se rozhoduje během pohybu (viz sekce 11.9.6).

13.18 Aeromobilní útok

Aeromobilní útok se rozhoduje během pohybu (viz sekce 11.9.8).

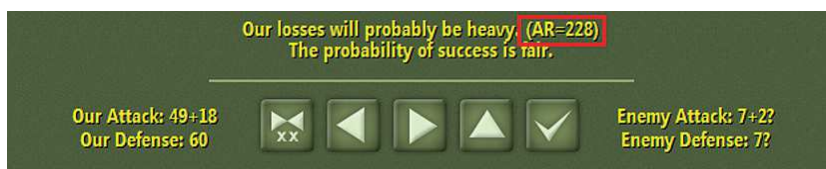
13.19 Účinky naložení do vlaku

Jednotky, naložené do vlaku, mají sníženou obranu a útok o 25%. Mohou se bránit, ale nemohou zahájit útok.

13.20 Pravidla míry útoku (AR - assault ratio)

AR je 100 násobný poměr mezi útočnou silou útočníka a obrannou silou obránce. Obranná síla obránce je stanovena tak, jako vždy byla - celková obranná síla všech obránců v cílovém hexu (bez podpory). Útočná síla útočníka se nyní stanovuje jinak. Především obsahuje jen přímé pozemní útočníky, žádnou podporu. Dále obsahuje jen aktivní vybavení útočníků. A nakonec toto vybavení je součtem protipěchotní a protipancéřové síly v poměru k příspěvku obrněného a neobrněného vybavení obranné síly obránce. Pokud má tedy obránce všechno vybavení obrněné, bude se počítat jen protipancéřová síla útočníka. Pokud bude mít obránce jen neobrněné vybavení, bude se počítat útočnickovi jen protipěchotní síla. Pokud má obránce obrněné a neobrněné vybavení půl na půl, bude se útočnickovi počítat polovina jeho protipancéřové a polovina protipěchotní síly, atd.

Jakmile je AR určena, zobrazí se v dialogu plánovače útoku takto:



AR se použije pro výpočet výhody ve třech úrovních. Pokud je AR 100 nebo větší (útočná síla útočníka je přinejmenším rovná obranné síle obránce), jsou automaticky přijaty všechny

výhody. Pokud je však menší, přiměřeně se zvyšuje šance, že úroveň výhody se sníží z plné na částečnou. (Například pokud je AR 50%, je šance 50%). Při AR menším než 10 se úměrně zvyšuje šance, že se útok může provést jako čistá dělostřelecká palba.

15. VÍTĚZSTVÍ

Vítězství ve hře je založeno na ovládnutí cílů, vítězných bodech z událostí a penalizací za bojové ztráty. Pokud ovládáte více cílových bodů při menších ztrátách, nebo máte více vítězných bodů než váš soupeř, vyhráváte. V opačném případě jste prohráli. Ztráty a odměny do jisté míry vyrovnávají hodnoty cílů. Může se stát, že při velkých ztrátách vám držení cílových bodů nebude nic platné. Hodnoty ovládaných cílů, vítězné body a penalizace za ztráty můžete sledovat v panelu vítězství situačního briefingingu. Tento briefing se zobrazí na začátku každého kola. Pozorně ho pročtěte.

16. INFORMACE A POMŮCKY HRÁČE



16.1 Zpráva o jednotce (pokročilá pravidla)

SLOŽENÍ JEDNOTKY
Communist NK 3rd Division, 8th Infantry
Připravena k rozkazům. (nezkušený, zásobené, váha: 276).
Schopnosti - útok: 13, obrana: 10, pohyb: 28/28.
Charakteristiky - odbornost: 33%, připravenost: 100%, zásoby: 150 %

Unit	Count
51/54 Rifle Squad	1
27/27 SMG Squad	1
34/36 Medium MG	1
36/36 60mm Mortar	1
6/6 120mm Mortar	1
10/10 45mm AT Gun	1
18/18 82mm Mortar	1
4/4 76mm Gun	1
38/38 Truck	1

Síly
Protipěchotní: 9
Protipancéřový: 2
Protivzdušný (vysoko): 0
Protivzdušný (nízko): 1
Obrana: 10
Dělostřelectvo: 4
Dosah: 0

Speciální schopnosti
Pěší pohyb: 3%
Průzkum: 3%

Možnosti transportu
Nastoupit do vlaku

Nasazení
Mobilní

Důležité rozkazy
Minimální ztráty

Tlačítkem v panelu tlačítek, případně pravou myší na jednotku v panelu jednotky si můžete otevřít zprávu o složení jednotky. Zpráva zobrazuje všechny dosažitelné informace o jednotce.

Panel dat na vrcholu okna zobrazuje aktuální status jednotky, její schopnosti, dopravní váhu v tunách a další charakteristiky.

Panel Síly zobrazuje různé síly jednotky, včetně protipancéřové a protiletadlové.

Speciální schopnosti obsahují každou speciální schopnost, kterou jednotka má, jako je eprůzkum, ženijní schopnosti, prám a podobně.

V možnostech transportu je zobrazena dopravní možnost jednotky. Aktuálně dostupná možnost je zobrazena na tlačítku. Kliknutím na toto tlačítko jednotku naložíte do příslušného dopravního prostředku.

Některé jednotky mohou mít více palebných dosahů. V takovém případě je pro dosah tlačítko s možností volby různého dosahu. Jednotky s jedním dosahem možnost volby nemají.

51/54 Rifle Squad
27/27 SMG Squad
34/36 Medium MG
36/36 60mm Mortar
6/6 120mm Mortar
10/10 45mm AT Gun
18/18 82mm Mortar
4/4 76mm Gun
38/38 Truck

Panel vybavení ve zprávě o jednotce zobrazuje veškeré vybavení, které je jednotce přiřazeno. Kliknutím na jednotlivá tlačítka vybavení si můžete otevřít detailní zprávu o vybraném vybavení.



Tlačítka ovládacího panelu vám umožňují měnit nasazení jednotek a toleranci ztrát, podívat se na další nebo předchozí jednotku ve stejném stohu, podívat se na její mateřskou formaci, podívat se na bojovou sestavu, nebo třeba rozdělit jednotku na další podjednotky. Pokud je vybavení větší počet, můžete použít rolovací proužek.

16.4 Plánovač boje (pokročilá pravidla)



Dialog plánovač boje poskytuje všechny potřebné informace k detailnímu plánování útoku. Ve většině případů není nutné tuto pomůcku používat, ale pro detailní doladění útoku se může hodit. Je také užitečný pro pochopení principů hry. Plánovač otevřete z popup menu po kliknutí pravou myší na jednotku.

Uprostřed okna je panel cíle útoku se všemi podrobnými informacemi o nepřátelských jednotkách v cíli. Šest oken okolo cíle zobrazuje terén a jednotky v lokacích, obklopujících cíl. Levá myš na přátelskou jednotku přepíná účast/neučast jednotky v boji s jejím aktuálním nastavením tolerance ztrát. Pravá myš na přátelskou jednotku otevře popup menu s volbami možností bojového plánu, včetně nastavení bojových ztrát. Vlajky u jednotek zobrazují, která jednotka spolupracuje s dalšími. Níže je popsáno, co znamenají vlajky v určité barvě.

Panel podpory (vpravo nahoře) zobrazuje podpůrné jednotky s dalekým dosahem (jsou-li nějaké). Pokud žádné nevyberete, účastní se tyto jednotky bojové podpory automaticky. Vybírá se levou myší a na jednotce se zobrazí mosazný trojúhelníček.

Když tato jednotka podporuje útok, útočí s poloviční silou a podporuje všechny útoky ve svém dosahu. Pokud si však přejete podpůrnou jednotku přiřadit výlučně k určitému útoku, bude podporovat útok plnou silou, ale nebude moci během tohoto bojového kola podporovat žádný jiný útok. Podpůrné jednotky, které jsou v dosahu ale nejsou nasazené jako podpůrné, budou zobrazeny, ale přeškrtnuty velkým červeným X. Mohou být přidány k útoku ručně. Stejným X budou přeškrtnuty pozemní jednotky, které se mohou připojit k útoku, ale postrádají potřebné pohybové body.



Panel spolupráce - vlevo nahoře - zobrazuje celkovou úroveň spolupráce při útoku. Pod vlajkou této úrovně je číselná hodnota, která ukazuje, v jaké míře budou útočníci spolupracovat. Zlatá vlajka je plná spolupráce (x1), stříbrná je omezená spolupráce (x 0,87) a černá je žádná spolupráce (x 0,67).



Panel spotřebovaného času - vpravo nahoře - zobrazuje množství času, spotřebovaného ve vašem kole. Pokud útok není drtivý a jedna nebo obě strany mají vysoké tolerance ztrát, může být vydáno mnohem více času. Šedá políčka znamenají čas, vydaný v předchozích bojových fázích, nebo čas připravený pro tuto fázi, který bude vydán v dalším boji. Zlatá políčka zobrazí čas, který bude vydán v boji, zobrazeném v plánovači.

16.5 Naplánované boje

Dialog plánované boje zobrazuje všechny boje, naplánované pro aktuální bojovou fázi. Může být otevřen z ovládacího panelu, nebo z plánovače boje. Je to nový dialog, který má pomoci s plánováním bojů. Nahoře jsou hlavičky s názvy (lokace, odhad úspěchu, odhad ztrát, AR (míra útoku), spolupráce a spotřebovaný čas). Kliknutím na název seřadíte sloupec. Pro zrušení třídění musíte dialog zavřít a znovu otevřít. Klik na lokaci otevře plánovač bojů.

PLÁNOVANÉ BOJE					
Communist					
Lokace	Odhad úspěchu	Odhad ztrát	AR	Spolupráce	Spotřebovaný čas
20,38		Etrémně těžké 0			
23,38	Velmi slabé	Velmi těžké	42		
12,38	Průměrné	Těžké	316		
					3 plánované boje.

16.10 Očekávané posily

OČEKÁVANÉ POSILY						
Communist						
Kolo	Datum	Lokace	Jednotka	Formace	Typ ikony	Info jednotky
2	2/7/50	7,28	70th Infantry	NK 11th Division	+	☒ Pěchota [Síla 20, Pohyb 28]
2	2/7/50	7,28	25th Infantry	NK 11th Division	+	☒ Pěchota [Síla 19, Pohyb 27]
2	2/7/50	7,28	28th Infantry	NK 11th Division	+	☒ Pěchota [Síla 20, Pohyb 28]
2	2/7/50	17,24	73rd Infantry	NK 12th Division	+	☒ Pěchota [Síla 19, Pohyb 28]
2	2/7/50	17,24	74th Infantry	NK 12th Division	+	☒ Pěchota [Síla 19, Pohyb 28]
2	2/7/50	17,24	75th Infantry	NK 12th Division	+	☒ Pěchota [Síla 20, Pohyb 28]
2	2/7/50	0,23	76th Infantry	NK 14th Division	+	☒ Pěchota [Síla 19, Pohyb 27]
2	2/7/50	0,23	77th Infantry	NK 14th Division	+	☒ Pěchota [Síla 19, Pohyb 28]
3	9/7/50	0,23	78th Infantry	NK 14th Division	+	☒ Pěchota [Síla 18, Pohyb 27]
3	9/7/50	7,28	79th Infantry	NK 16th Division	+	☒ Pěchota [Síla 20, Pohyb 27]
3	9/7/50	7,28	80th Infantry	NK 16th Division	+	☒ Pěchota [Síla 20, Pohyb 27]
3	9/7/50	7,28	81st Infantry	NK 16th Division	+	☒ Pěchota [Síla 20, Pohyb 27]
3	9/7/50	17,24	82nd Infantry	NK 17th Division	+	☒ Pěchota [Síla 19, Pohyb 28]
3	9/7/50	17,24	83rd Infantry	NK 17th Division	+	☒ Pěchota [Síla 20, Pohyb 28]
3	9/7/50	17,24	84th Infantry	NK 17th Division	+	☒ Pěchota [Síla 20, Pohyb 27]
4	16/7/50	7,28	85th Infantry	NK 18th Division	+	☒ Pěchota [Síla 18, Pohyb 27]

Dialog Očekávané posily obsahuje úplný seznam všech očekávaných posil a stažených jednotek, jejich očekávaný vstup a odchod, lokaci a typ jednotky. Lze jej zobrazit z menu Pohled - Očekávané posily.

Nahoře jsou hlavičky s názvy (kolo, datum, lokace, jednotka, formace, ikona, info o jednotce). Kliknutím na název se sloupec seřadí. Pro zrušení třídění je nutné dialog zavřít a znovu otevřít. Všimněte si, že datum je ve formátu měsíc/den/rok. Mezi sloupcem formace a typ ikony je zobrazeno zdraví jednotky. Pokud je jednotka očekávaná posila, je v infu v hranaté závorce informace o síle a pohybu. U stažených jednotek tato informace není.

20. NĚKOLIK DOBRÝCH RAD

20.1 Použití leteckých jednotek

Perspektivní efektivita vašich leteckých sil je přímo úměrná jejich viditelnosti na bojišti. Je to smutné, ale pravdivé. I když může být zábavné spustit letecký úder na určitou lokaci, je to nejméně účinný způsob, jak vaše letecké síly použít. Někdy však opravdu potřebujete okamžitou palebnou sílu. V takovém případě to má smysl, ale nezapomínejte na to, že všechno má svou cenu. Bojové podpůrné mise nejsou příliš účinné, ale občas se bez nich neobejdete. Bohužel také rozdrťí vaše letecké síly rychleji, než jakákoliv jiná mise.

Jsou také způsobem, jak vtáhnout do boje nepřátelské stíhače, což může, ale nemusí být výhodné - podle lokálního poměru vzdušné nadvlády. Pokud máte vzdušnou nadvládu (nepřítel se s vámi ve vzduchu nemůže rovnat), budou vaše jednotky nejúčinnější v misích zabránění. Nic neopotřebovává nepřítele tak rychle, jako prázdná palivová nádrž, zásobníky a nedostatek výstroje. Nemožnost pohybovat se poblíž cest a železnic může být skutečně nepříjemná.

Pokud je vaše letectvo slabší než nepřátelské, udržujte své letecké jednotky na misích vzdušné nadvlády a doufejte, že to dobře dopadne. Zvažte udržení vašich nejlepších pozemních jednotek mimo akci. Mohou být účinnější jako hrozba a nepřítel bude muset vynaložit velké úsilí na udržení vzdušné nadvlády, takže mu nezbydou síly na mise zabránění a bojovou podporu.

20.2 Uvážlivé plánování boje

Všechny jednotky potřebují pohybové body, aby měly dostatek času na vyřešení všech útoků. To znamená, že byste měli svými jednotkami pohybovat ještě před řešením jakýchkoliv útoků. Pokud si myslíte, že všechny útoky budou vyřešeny rychle, udržte si v rezervě několik vysoce pohyblivých jednotek. Pokud chcete využít rychlý postup před reakcí vašeho soupeře, zvažte odložení všech útoků, které by mohly trvat příliš dlouho a které by zúčastněné jednotky připravily o příliš mnoho pohybových bodů. Odložte také útoky na pevná obranná postavení, která kladou důraz na ignorování ztrát.

20.3 Jaderné zbraně

Pokud máte k dispozici jaderné zbraně, projděte si znovu briefing scénáře. Skoro vždy jsou s použitím jaderných zbraní spojeny významné náklady navíc.

20.4 Udržujte své jednotky zásobené

Pro maximalizaci zásobení svých jednotek můžete udělat několik věcí:

- Zajistěte si nepřerušované zásobovací linie. Nedovolte nepříteli, aby vám je za zády přerušil.
- Nepohybujte svými jednotkami, pokud to není nutné.
- Udržujte své jednotky blízko spolupracující velitelské jednotky.
- Vyhněte se nasazení jednotek na místa, kde „lišky dávají dobrou noc“. Zkuste udržet své jednotky v zástavbě, na cestách, v kotvištích nebo leteckých základnách.
- Pokud má váš soupeř silnou schopnost zabránění (mnoho leteckých jednotek na misi zabránění), udržujte některé letecké jednotky na misi vzdušné nadvlády.