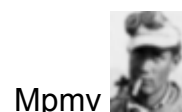




Tento manuál si klade za cíl seznámit úplného začátečníka se základy her Campaign Series, tj. East Front, West Front a Rising Sun a ušetřit tak spoustu času zkušenějším hráčům ☺. I pro zkušené borce se tu však něco najde.....

V první části se seznámíte s tím, jak spustit hru, co která ikonka znamená a poznáte základy ovládání. V druhé části manuálu budou detailnější informace o herním systému, tvorbě scénářů, základy strategie a na závěr několik rad do života.....

Cílem není kompletní „počeštění“, stejně se s angličtinou setkáte při samotném hraní, takže se neděste zajímavých česko-anglických spojení ani originálních překladů ☺.



Mpmv

ČÁST I – OBSAH

ČÁST I – OBSAH	1
ČÁST II - JAK SPUSTIT HRU	3
HLAVNÍ NABÍDKA	3
ZAHÁJENÍ NOVÉHO SCÉNÁŘE	4
OBNOVENÍ ROZEHRANÉHO SCÉNÁŘE:	5
ČÁST III - HRANÍ SCÉNÁŘE	6
AI (ARTIFICIAL INTELIGENCE) SELECTION	6
GAME SCALE ANEB KOLIK JE TO „VE SKUTEČNOSTI“?	7
GRAFICKÉ ROZHRANÍ A KOMPLETNÍ POPIS HLAVNÍHO MENU	7
SPODNÍ LIŠTA	13
STATUS LIŠTA	14
INFOBOX	14
LIŠTA JEDNOTEK	16
KLÁVESOVÉ ZKRATKY – „HORKÉ KLÁVESY“	17
VÝBĚR JEDNOTKY	18
3D ROAM MODE	18
PŘÍRUČKA JEDNOTEK	18
PARAMETER DATA	18
HLÁŠENÍ VELITELSTVÍ	19
REŽIM POHYBU A STŘELBY	19
POHYB JEDNOTEK	19
TRANSPORTNÍ JEDNOTKY	21

POSILY	22
PARAŠUTISTÉ A KLUZÁKY	23
VÝSADKOVÉ ČLUNY A OBOJŽIVELNÁ VOZIDLA.....	23
POHYB SKUPIN	24
BOJ	24
VÝHLED.....	25
PŘÍMÁ PALBA	27
PŘÍLEŽITOSTNÁ PALBA (OPPORTUNITY FIRE)	28
NEPŘÍMÁ PALBA	28
LETECKÉ ÚTOKY	29
ZTEČ (ASSAULT).....	30
MINOVÁ POLE	32
NIČENÍ MOSTŮ A VYSOKÝCH ZDÍ	33
VÝSLEDKY BOJE.....	33
OPEVNĚNÍ	34
TERÉN.....	35
VELITELÉ	37
HQ A ZÁSOBOVÁNÍ.....	38
NOČNÍ BOJE	43
SPECIALITY HER RISING SUN	44
JAK VYHRÁT	46
ČÁST IV – HRANÍ KAMPANĚ	47
VELITELÉ KAMPANĚ.....	48
NOVÁ KAMPAŇ.....	48
OBRAZOVKA VELITELE.....	49
OBRAZOVKA MISE	49
MISE KAMPANĚ.....	49
ČÁST V – EDITORY ANEB VYTVOŘ SI SVŮJ VLASTNÍ SCÉNÁŘ.....	51
EDITOR MAP	51
EDITOR ORGANIZAČNÍ STRUKTURY	54
EDITOR SCÉNÁŘE	57
ČÁST VI - PRAVIDLA PBEM HER 27. TRESTNÉHO PRAPORU	63
ČÁST VII – MATTŮV STRATEGICKO - TAKTICKÝ RÁDCE.....	65
STRATEGIE.....	65
TAKTIKA.....	67
ČÁST VIII - „FAK“ (FAQ ČI FUCK) ANEB KDYŽ SE NĚCO NEDAŘÍ	73

ČÁST II - JAK SPUSTIT HRU

HLAVNÍ NABÍDKA



Hlavní nabídka vám nabízí tyto možnosti:

PLAY SCENARIO

vyberete si individuální scénář ze seznamu uložených scénářů

PLAY CAMPAIGN

zahrajete si kampaň, a to buď „navazující“ nebo „náhodnou“ (viz str.47)

GENERATE BATTLE

vytvoříte nový náhodný scénář

EDIT SCENARIO

spustíte editor scénářů – tvorba nových scénářů

EDIT MAP

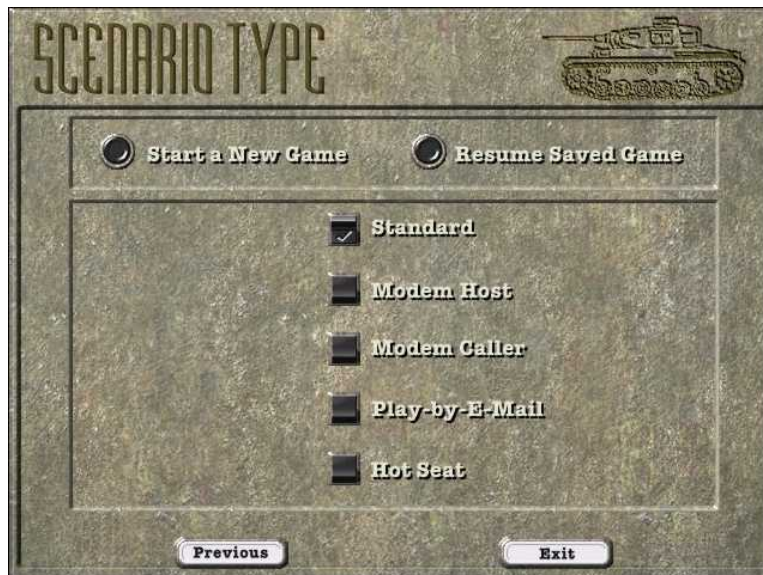
spustíte editor map – tvorba nových map

EDIT ORDER OF BATTLE

u nově vytvořených scénářů rozhodnete, za kterou stranu budete začínat

ZAHÁJENÍ NOVÉHO SCÉNÁŘE

Pro běžného hráče přicházejí v úvahu v podstatě jenom první dvě možnosti hlavní nabídky, resp. nejčastěji možnost první, tj. hra předem připraveného scénáře.



Scénáře (volba „Play scenario“ v hlavním menu) můžete hrát buď proti počítači nebo proti lidskému protivníkovi, a to hned několika způsoby. Pokud hrajete proti počítači, ponechte v okně „Typ scénáře“ přednastavenou volbu STANDARD. Při propojení několika hráčů prostřednictvím sítě zvolte MODEM HOST či častěji MODEM CALLER (jeden ze skupiny musí vždy „hostit“, ostatní se k němu přihlašují...)

Nejčastějším způsobem hry proti lidskému protivníkovi je tzv. PBEM (play by e-mail) typ hry. Spočívá v postupném předávání jednoho souboru (tahu) mezi dvěma protivníky, přičemž začátek každého tahu je replay tahu protivníka. Hot Seat je volba hry pro dva hráče na jednom počítači – např. toužíte-li zahrát si s návštěvou ☺.

Ve většině typů her funguje samozřejmě i možnost buď začít hru novou, nebo obnovit uloženou pozici.

Main menu – Play Scenario – Standard (nebo Play-by-E-Mail) – zahájení nové hry



Názvy jednotlivých scénářů jsou uvedeny v levém horním okně. Pohyb v tomto seznamu se děje výhradně šipkami na pravé straně okna.

Scénáře mohou být řazeny mnoha různými způsoby – dle historického data simulované bitvy, tzv. complexity, abecedně dle názvu hlavního souboru scénáře, počtu tahů atd. Mód zobrazení změníte kliknutím na tlačítko uvedené vedle informačních panelů. V levém dolním rohu je zobrazena informace tvůrce vybraného scénáře.

Complexity neboli komplexnost scénáře je dána počtem jednotek vyskytujících se ve scénáři na obou stranách, a to včetně posil přicházejících během hry. Průměrná hra mívá complexity 5 – 7, complexity 4 a méně mívají scénáře pro začátečníky.

Tabulka komplexnosti scénáře

Complexity	Počet jednotek ve scénáři	Complexity	Počet jednotek ve scénáři
1	1 – 20	6	201 – 280
2	21 – 50	7	281 - -380
3	51 – 90	8	381 – 500
4	91 – 140	9	501 – 750
5	141 - 200	10	více než 750

OBNOVENÍ ROZEHRANÉHO SCÉNÁŘE:

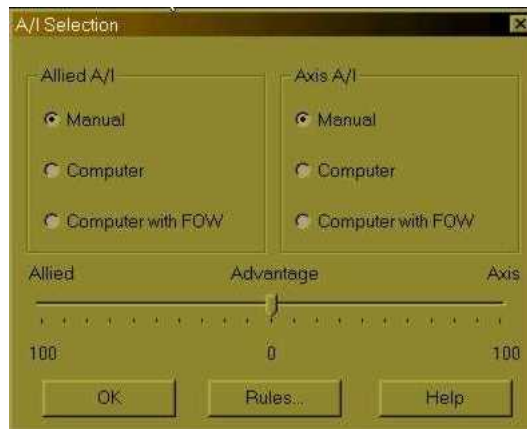
Volbou *Main menu – Play Scenario - Resume Saved Game* se dostanete do stejného okna, jen seznam scénářů je podstatně menší – záleží na tom, kolik máte rozehraných bitev.

V závislosti na typu scénáře bude mít nově vytvořený soubor s uloženými daty vaší bitvy příponu .bte, .btl, .btr nebo .btt.

ČÁST III - HRANÍ SCÉNÁŘE

A/I (Artificial Intelligence) Selection

Po výběru scénáře a spuštění hry se vám objeví okno, ve kterém volíte úroveň umělé inteligence.



Manual znamená, že daná strana bude plně pod vaším vedením

Computer – program rozhoduje o všech akcích zvolené strany (pohyb, střelba, atd.)

Computer with FOW (fog of war) – stejně jako volba „computer“, ale se zapnutým módem FOG OF WAR. Pokud máte zapnutý mód FOW, vidíte pouze nepřátelské jednotky, které jsou v dohledu jedné nebo více vašich jednotek na mapě. Tato volba je vhodná pro hru proti počítači a je ZÁSADNĚ POUŽÍVÁNA PŘI PBEM BITVÁCH – proto se vyplatí si na tento mód zvykat hned od začátku.

Advantage lišta umožňuje nastavit „handicap“ jedné ze stran (POZOR – NEMĚNÍ SE ANI PŘI HŘE ZAČÁTEČNÍKA SE ZKUŠENÝM SOUPEŘEM – nezvykejte si na to). Tato hodnota ovlivňuje ztráty handicapované strany a snižuje velikost zásahu.

Pokud zvolíte tlačítko **Rules**, vyskočí ještě jedno okno, ve kterém lze dále „vylepšit“ hru, resp. přiblížit jí více realitě. (V PBEM BITVÁCH JE ZÁSADNĚ NASTAVENO V RULES VŠE NA ON)....



Indirect fire by the map – možnost střelby i na hexy, na které „nevidíte“, tj. nacházejí se mimo dohled vašich jednotek na mapě (stále však platí omezení pro takový druh střelby – viz dále)

Armor facing effects – znamená změnu zejména při boji tankových jednotek – jednotka je v tomto módu zranitelnější v místech slabšího pancéřování (tj. např. při útoku zezadu má nižší obranné číslo než při útoku zepředu).

Extreme fog of war – kromě funkce FOW nevidíte u nepřátelských jednotek vůbec nic, tj. informace o tom, jak je jednotka silná, jakou má morálku, jak dobře se brání atd. – zřejmě největší nevýhoda při hraní nováčků, protože tady se hodně projeví, když to někdo nemá „omakané“ a neví, s čím se na co vyplatí střílet.

Command control – dosah a funkčnost velitelství při zásobování je závislá na roce, ve kterém se scénář odehrává

GAME SCALE ANEB KOLIK JE TO „VE SKUTEČNOSTI“?

Na toto téma se dá dlouze diskutovat, výrobce nicméně uvádí tyto hodnoty:

1 tah odpovídá 6 minutám „reálu“

1 hex „měří“ 250 metrů

1 SP (strenght point) odpovídá :

u vozidel 1 SP = jedno vozidlo

u děl 1 SP = jedno dělo s obsluhou

u pěchoty 1 SP = polovina družstva (5 – 6 mužů)

V jednom hexu může být maximálně 6 jednotek, není-li to víc než 24 SP.

GRAFICKÉ ROZHRAŇÍ A KOMPLETNÍ POPIS HLAVNÍHO MENU

Po spuštění scénáře a nastavení volitelných prvků se v hlavním okně zobrazí mapa scénáře, kterou lze prohlížet v šesti různých módech. V základním nastavení je hlavní lišta MENU při startu scénáře skryta, stiskněte proto klávesu **M** (kompletní seznam „horkých kláves“ viz str. 17) pro její zobrazení.

Následuje seznam kompletních rozbalovacích nabídek hlavní lišty; některé položky tohoto MENU lze aktivovat „horkými klávesami“ nebo ikonkami na spodní liště (popis ikon spodní lišty viz str. 13):

FILE

- NEW – start nového scénáře. Nový scénář má příponu .scn
- OPEN – otevření dříve uložené hry. Hra proti počítači dříve uložená má příponu .btl
- SAVE – uložení rozehrané hry
- SAVE AS – uložení rozehrané hry pod jiným jménem (tato funkce není možná u hraní kampaní (kampaně viz str. 47))
- REPLAY – prohlédnutí nahrané bitvy. Nejedná se o přehrání soupeřova tahu při PBEM bitvě. K zastavení replay použijte klávesu Esc
- EXIT – ukončení právě otevřeného scénáře. Pokud byl tento změněn od posledního uložení, vyzve vás program k uložení (neplatí u kampaní, kde jsou mise ukládány automaticky)

TURN

- NEXT – poslat hru do dalšího kola

UNITS

- TO TOP OF STACK – posunout jednotku v rámci jednoho hexu nahoru (důležité při zapnutém módu „Armor facing effect“)
- TO BOTTOM OF STACK – posunout jednotku v rámci jednoho hexu dolů
- LOAD/UNLOAD – naložit pěší jednotku do jednotky přepravní nebo naopak vyložit jednotku, která je zrovna pasažérem
- TOGGLE DIGGING IN – přikázat jednotce, která je toho schopna, aby začala budovat opevněné postavení (IP - improved position)
- DOUBLE TIME – zrychlený pohyb - možno použít u nemotorizovaných jednotek – vstup do hexu „stojí“ jen 3/4tiny normální hodnoty akčních bodů
- DAMAGE WALL OR BRIDGE – u vybrané jednotky inženýrů (ženistů) vyvolá pokus o zničení mostu nebo vysoké zdi
- SAVE AP's FOR FIRING – zajistí, že jednotka si uchová dostatek akčních (AP) bodů alespoň na jeden výstřel poté, co spotřebovala AP body na jiné účely
- SAVE AP's FOR UNLOADING - zajistí, že transportní jednotka si uchová dostatek akčních (AP) bodů na vyložení pasažérů poté, co spotřebovala AP body na jiné účely
- TURN CLOCKWISE/COUNTERCLOCKWISE – otočit jednotku na daném hexu po/proti směru hodinových ručiček (důležité při zapnutém módu „Armor facing effect“) – aktuální otočení jednotky zjistíme na mapě nebo podle 3D ikony v INFOBOXU jednotky (INFOBOX viz str. 14)
- AIR ATTACK – požádat o letecký útok na hex **v dohledu** vlastních jednotek. Útok může přijít nejdříve příští kolo. Jednou přivolaný letecký útok nelze zrušit ani pozdržet. (viz str. 29)
- ARTILLERY DIALOG – otevře okno, ve kterém lze dávat příkazy k palbě jednotkám schopným nepřímé palby. Tato dělostřelecká palba vždy přijde na začátku **příštího** kola.
- ASSIGN OPPORTUNITY FIRE – otevře dialogové okno, které dovoluje nastavit **maximální** vzdálenost, na kterou **mohou** vaše jednotky s dostatečným množstvím AP bodů reagovat na nepřátelské jednotky během tahu soupeře.
- REMOVE FROM MAP – stáhnout jednotku stojící na krajním hexu mapy ze scénáře. Tato možnost podléhá při PBEM bitvách restriktivním pravidlům (viz PRAVIDLA 27. TRESTNÉHO PRAPORU PRO PBEM BOJE – str. 63)
- UNDO LAST MOVEMENT – zruší právě provedený pohyb stále ještě označené vlastní jednotky tak, aby s ní mohlo být taženo jinam nebo vůbec ne. Tento příkaz není možný u hry přes MODEM, PBEM hry a kdykoli je zapnutý mód FOW

ASSAULT

- CANCEL ASSAULT – zrušit pokus o zteč
- ADD TO ASSAULT – určit právě vybrané jednotce, že se bude podílet na zteči
- RESOLVE ASSAULT – provede zteč a protiútok a určí celkový výsledek

- SHOW ODDS – prohlížet aktuální převahu

REINFORCE

- SCHEDULED – objeví se okno s informacemi o jednotkách, které mají přijít během scénáře ve formě posil: souřadnice příchozího hexu, číslo tahu, ve kterém mohou poprvé přijít a pravděpodobnost tohoto příchodu.
- ARRIVED – program ukáže právě příšlé posily („zviditelní“ je na mapě scénáře)
- RELEASES – ukáže seznam vázaných (fixed) jednotek a číslo tahu, ve kterém se pravděpodobně uvolní. Kliknutím na položku v tomto seznamu se na mapě „rozsvítí“ jednotky, o které se jedná

STATUS

- SCENARIO INFORMATION – ukáže informace o scénáři: název, historické informace, typ terénu a viditelnost, jméno tvůrce scénáře. Některé tyto informace nejsou dostupné při PBEM hře nebo když jste CALLER ve hře přes modem
- STRENGTH – otevře okno se seznamem obsahujícím počet a typ jednotek, které jsou momentálně k dispozici každé z obou stran a rovněž ztráty, které v průběhu scénáře strana utrpěla. Při zapnutém módu FOW nejsou informace o soupeřových jednotkách k dispozici
- OBJECTIVES – ukáže počet, hodnotu a umístění všech důležitých lokací na mapě scénáře. Kliknutím na položku seznamu se hlavní mapa přesune na danou lokaci.
- VICTORY – ukáže současný stav bodů a bodové hranice jednotlivých výsledků (kolik bodů je třeba např. na minor victory)

DISPLAY

- UNITS OFF – přepínač zobrazení všech jednotek a značek na mapě. Dočasné „skrytí“ jednotek vám umožní lépe si prohlédnout celkový terén.
- UNIT BASES – přepínač zobrazení výrazných podstavců všech 3D ikon jednotek ve všech 3D pohledech na mapu. Slouží k dobrému rozeznání jednotek v terénu
- SPECIALS ON TOP – zobrazení značek opevnění (minová pole, zátarasy, opevněné pozice) a značek vraků v 2D mapě vždy „navrchu“, tj. nad značkami pro jednotky ve stejném hexu
- OBJECTIVES – zobrazení důležitých lokací na mapě. Pokud je zapnuto, je každá lokace na mapě zobrazena značkou s její hodnotou (počtem victory pointů VP), barvou je označena strana, která tuto lokaci „vlastní“ na začátku scénáře (neplatí pro průlomové lokace)
- LOCATIONS – pomáhá najít pojmenovanou lokaci na mapě (např. vesnici). Kliknutím na položku v seznamu jmen lokací se mapa přesune na dané místo
- VISIBLE HEXES – snad NEJPOUŽÍVANĚJŠÍ přepínač – odlišným stínováním ukáže, které hexy jsou z jakéhokoli vybraného hexu „viditelné“ (ve výhledu)

- REACHABLE HEXES – zobrazí, kam na mapě se vybraná jednotka dostane v daném kole se zbývajícím počtem akčních bodů (AP)
- COMMAND RANGE – pokud je vybráno velitelství (HQ), lze takto zapnout zobrazení dosahu zásobování podřízených jednotek
- FIND ORG – zjištění organizačního zařazení vybrané jednotky do vojenského seskupení. Ukáže, které jednotky k vybrané jednotce patří, kterému podléhá velitelství atd. Při zapnutém módu FOW je k dispozici ORG pouze pro vlastní stranu.
- JUMP MAP – zobrazí miniaturu hlavní mapy. Kliknutím na bod v této zmenšenině se hlavní mapa přesune do odpovídajícího bodu
- HEX CONTOURS – přepínač zobrazení hnědé kontury kolem stran hexů, kde dochází ke změně výšky terénu
- OPAQUE INFOBOX – zapnutí zobrazení neprůhledného pozadí v INFOBOXU jednotek
- ON-MAP THERMOMETERS – přepínač zobrazení „teploměrů“ na 3D mapě, které graficky znázorňují současnou hodnotu morálky, zbývajících AP bodů nebo SP bodů všech jednotek
- HIGHLIGHT
 1. SPOTTED UNITS – „rozsvítí“ všechny jednotky, které jsou ve výhledu alespoň jedné nepřátelské jednotky
 2. FIRED/FOUGHT UNITS – „rozsvítí“ jednotky, které v aktuálním kole buď střílely na nepřítele, nebo se pokoušely o zteč
 3. MOVED UNITS - „rozsvítí“ jednotky, které během aktuálního kola spotřebovaly alespoň část svých AP bodů na vstup do nového hexu (s výjimkou úspěšné zteče)
 4. DISRUPTED UNITS - „rozsvítí“ jednotky, které jsou disruptlé („rozvrácené“ nepřátelskou střelbou)
 5. UNITS/HQs OUT OF SUPPLY - „rozsvítí“ jednotky, které mají málo munice v důsledku selhání pokusu o dodání zásob. Každé HQ, které se někam přesunovalo, je v následujícím kole automaticky „bez zásob“
 6. INDIRECT FIRE UNITS - „rozsvítí“ jednotky, které jsou schopné nepřímé palby
 7. ANTI-AIRCRAFT UNITS - „rozsvítí“ jednotky, které jsou schopné palby na letadla
 8. ORGANIZATION - „rozsvítí“ jednotky, které podléhají stejnému velení jako jednotka vybraná
 9. MINE-CLEARING UNITS - „rozsvítí“ jednotky, které jsou schopné odstraňovat minová pole. Jediné jednotky toho schopné jsou „inženýři“ (ženisté)
 10. LEADERS - „rozsvítí“ všechny velitele
 11. HQ - „rozsvítí“ všechna velitelství
 12. FIXED UNITS - „rozsvítí“ jednotky, které jsou vázané
- 2D NORMAL VIEW až 3D EXTREME ZOOM-OUT VIEW – různé módy pohledů na hlavní mapu
- ROTATE MAP – otočí mapu, ikony jednotek i značky o 180°

A/I (ARTIFICIAL INTELLIGENCE – UMĚLÁ INTELIGENCE)

Tabulka podobná nastavování A/I před zahájením scénáře

- ALLIED (MANUAL) až AXIS (COMPUTER WITH FOG-OF-WAR) – nastavení stejná jak již bylo popsáno. Jedná se o nastavení strany, za kterou budete hrát a zapnutí či vypnutí módu FOW
- ACTIVATE A/I – reaktivovat A/I poté, co byla přerušena
- SET ADVANTAGE – možnost nastavení handicapu pro jednu ze stran. Toto nastavení nelze měnit během rozehrané PBEM či MODEM hry.

SPECIAL

- MODEM HOST – jeden z hráčů při MODEM hře musí být HOST, nastavovat parametry hry a otvírat/ukládat rozehranou hru (přípona .btx). V průběhu hry slouží tento příkaz k uzavření aktuálního spojení
- MODEM CALLER – ostatní hráči se připojují k HOSTovi tímto módem. Nemá právo nastavovat parametry hry ani manipulovat s rozehraným scénářem. V průběhu hry slouží tento příkaz k přerušení aktuálního spojení.
- PLAY BY E-MAIL – příkaz pro zahájení PBEM hry (přípona .bte)
- TWO – PLAYER HOT – SEAT – zahájení hry s lidským protivníkem na jednom počítači. Po výběru tohoto příkazu je nutno zahájit novou hru nebo otevřít uloženou (přípona .btt). V tomto režimu je automaticky zapnut mód FOW.
- RECORD BATTLE – přepínač umožňující začít nahrávat „nespeciální“ typ hry, kterou zrovna hrajete. Pro zahájení přehrávky takto nahraného REPLAY musí být nahrávání vypnuto. (nahrávky mají příponu .btr)
- RESTART REPLAY – znovu zapnout replay dříve zastaveného přehrávání nahrané bitvy
- COMMUNICATION DIALOG – v modemové hře se otevře okno „chatu“ s ostatními hráči (lze zaškrtnout posílání zpráv pouze vlastní straně)
- SET NETWORK PLAY TIMER – během živé multiplayer hry může HOST nastavit časový limit jednoho tahu. Po doběhnutí tohoto limitu program automaticky posílá hru do dalšího tahu. Tento limit může být kdykoli během hry HOSTEM změněn nebo zrušen, ostatní hráči jsou automaticky informováni o změnách dialogovým oknem

OPTIONS

Toto nastavení si program „pamatuje“ i při dalším spuštění....

- PROMPT FOR SCENARIO – spouštíte-li hru pomocí zástupce souboru WF.exe místo „klasického“ způsobu přes obrazovku výběru scénáře, můžete si takto navolit možnost vyvolání nabídky otevření scénáře po spuštění hry
- BEEP ON ERROR – program pípne při pokusu o nepovolený tah
- HIDE 3D HOT SPOT – zobrazení šestiúhelníkové značky aktuálního hexu na 3D mapách
- BLINK HOT SPOT – blikající značka aktuálního hexu ve 2D mapách
- SMOOTH SCROLL – rolování mapy z místa jedné akce na druhou místo „přeskakování“




















- HEX OUTLINES – zobrazí obrysy hexů – vhodné zejména pro začátečníky
- SOUND EFFECTS – zvukové efekty při pohybu a střelbě
- BACKGROUND MUSIC – zapnutí válečné hudby na pozadí
- BACKGROUND SOUND – zapnutí náhodných zvuků boje na pozadí
- GRAPHICAL UNIT ICONS – přepínač zobrazení ikon jednotek mezi grafickým a schematickým režimem
- AUTO SAVE – program automaticky uloží hru na konci každého tahu (neuloží po ukončení tahu odehraném počítačem)
- AUTO SAVE AP's FOR FIRING – všechny bojové jednotky mají automaticky ušetřené akční body na jeden výstřel
- DETAILS – otevře podmenu, ve kterém lze vybrat množství detailů zobrazovaných při oznamování výsledků střelby
- FAST COMPUTER PLAYER – počítačem řízené jednotky se např. při replayi pohybují rychleji (tato funkce šetří čas za cenu méně pěkného vzhledu tahu)
- FAST HUMAN PLAYER – obdobná funkce pro člověkem kontrolované jednotky
- ASK BEFORE ADVANCING TURN – program si vyžádá potvrzení ukončení tahu – pojistka proti náhodnému odeslání tahu např. kliknutím na ikonu ve spodní liště
- USE SPECIAL ICONS – program používá speciální 3D ikony např. pro zimní kamufláž vozidel, pro uniformy některých národů v rané a pozdní fázi války apod. Pokud chcete tuto změnu vidět, musíte po zaškrtnutí tohoto příkazu znovu spustit hru
- INITIAL VIEW – v podmenu vyberete základní pohled na mapu při startu programu (zoom). Může být nastaveno na jakýkoli ze standardních pohledů nebo možnost posledního použitého pohledu z minulé hry
- OPTIONAL RULES – ukáže doplňková pravidla, která byla v dané hře nastavena. Tato nelze během hry upravovat

HELP

- GENERAL HELP (F1) – hlavní help
- UNIT HANDBOOK (F2) – zobrazí užitečné informace o právě vybrané jednotce (v módu FOW nelze zobrazit u nepřátelských jednotek).
- PARAMETER DATA (F3) – zobrazí různé informace používané programem při výpočtech výsledků boje (modifikace terénu apod.)
- UNIT DATA (F4) – zobrazí data o jednotkách ve hře jako hodnota VP za 1 SP, faktor zteče, síla obrany, cena za výstřel apod.
- WEAPON DATA (F5) – zobrazí efektivní dostřely jednotek proti těžkým a lehkým cílům a jejich efektivitu v závislosti na vzdálenosti
- ABOUT – zobrazí číslo verze programu a copyright informace

SPODNÍ LIŠTA

Spodní lišta v hlavním okně programu obsahuje nejčastěji používané příkazy ve formě ikon:

	Přepínač mezi módem pohybu a střelby (CTRL)
	Zobraz dialog dělostřelectva
	Nalož/vylož jednotky do/z vybrané transportní jednotky
	Příkaz vybrané jednotce pokusit se „zakopat“, tj. vytvořit opevněnou pozici (IP –improved position)
	Vyber u vybrané pěší jednotky zrychlený pohyb
	Uschovej u vybrané jednotky AP na střelbu
	Uschovej u vybrané transportní jednotky AP na vyložení pasažérů
	Proveď zteč
	Přivolej letecký útok na aktuální hex
	Aktivuj/deaktivuj umělou inteligenci (de facto přeruš/znovu zapni tah probíhající pod velením počítače)
	Zoom – přiblížení (nebo se současně stisknutým ALT je to oddálení)
	Přepínač zobrazení podstavců jednotek v 3D módech
	Zobraz miniokno mapy – skok po mapě
	Zobraz všechny hexy viditelné z aktuálního hexu
	„Rozsvit“ organizaci pro vybranou jednotku. Pro „rozsvícení“ celé nadřazené organizace drž současně CTRL
	Přeskoč na další jednotku
	Zobraz u vybrané jednotky nadřazené jednotky a „spolubojovníky“ ze stejné jednotky
	Zobraz u vybrané jednotky dostřel proti těžkým a lehkým cílům
	Postup do dalšího kola

STATUS LIŠTA



Pod spodní lištou s ikonami se nachází ještě lišta zobrazující následující informace:

- Symboly národností účastnících se bitvy
- Grafické znázornění čísla aktuálního tahu vs. celkový počet tahů
- Indikátor počtu zbývajících kouřových granátů
- Informace o tom, která strana je právě na tahu
- Koordináty aktuálního hexu

INFOBOX



INFOBOX je zobrazen v pravém horním rohu tehdy, je-li jednotka vybrána (nebo je zobrazen v liště jednotek (U) od všech jednotek na aktuálním hexu). INFOBOX ukazuje informace o vybrané jednotce. S vypnutou lištou jednotek se INFOBOX dočasně objeví při „přejezdu“ kurzorem přes ikonu jednotky (tzv. ROAM mód).

Centrální oblast INFOBOXU vyplňuje 3D ikona jednotky. Další důležité údaje jsou zobrazeny okolo ikony v kruhu:

STRENGTH (COMMAND)

Aktuální hodnota SP (strength point) neboli „kolik mužů/vozů v jednotce ještě je“. Je-li hodnota SP v INFOBOXU jednotky zobrazena žlutě, znamená to, že jednotka nemá plný stav (už měla v boji nějaké ztráty).

Je-li jednotkou velitel, je místo SP zobrazena „síla velení“, neboli číslo přidávané k útočnému číslu veliteli podřízené jednotky, stojí-li na společném hexu a má-li velitel alespoň tolik AP bodů, kolik stojí podřízenou střílejší jednotku jeden výstřel. (pozn.....)

ACTION

Aktuální počet zbývajících akčních bodů (AP). Všechny jednotky začínají svůj tah se 100 AP, každá akce a každý vstup na nějaký hex s nějakým terénem stojí určité množství AP bodů. Spotřeba AP na vstup do hexu je u DISRUPTED jednotek dvojnásobná (až do maxima 65 AP).

ASSAULT

Základní útočné číslo jednotky při zteči.

DEFENSE

Základní obranné číslo jednotky, je-li pod palbou či je cílem zteče. (Je-li toto číslo červeně, jednotka je klasifikována jako těžký cíl).

FIRE COST

Údaj o tom, kolik AP bodů stojí jednotku jeden výstřel.




















MORALE (LEADERSHIP)

Aktuální morálka jednotky. Toto číslo je porovnáváno s hodnotou pomyslného hodu desetistěnnou kostkou, je-li jednotka pod palbou a rozhoduje se, bude-li touto palbou morálka jednotky snížena. Naopak na začátku každého tahu je u jednotek se sníženou morálkou obdobným způsobem určováno, vrátí-li se hodnota jejich morálky zpět na původní úroveň (resp. o jedno nahoru). Podobným způsobem se od hodnoty aktuální morálky odvíjí i „disruptění“ a „oddisruptování“ jednotek. Je-li jednotkou velitel, zobrazuje se jeho úroveň vedení.

INFO BOX THERMOMETER

Úplně dole v INFOBOXU je „teploměr“ ukazující jednu ze tří následujících aktuálních hodnot: AP (červeně), MORÁLKA (modře), SP (zeleně)

V levé části INFOBOXU mohou být zobrazovány malé ikonky. Ty nahoře se týkají stavu dané jednotky, ty dole jejich schopností:

	DISRUPTED jednotka
	Unavená jednotka
	Vázaná jednotka
	Ve výhledu nepřátelské bojové jednotky
	Jediné nepřátelské jednotky ve výhledu jsou velitelé nebo nebojové transportní jednotky
	Jednotka má málo munice (či není k dispozici vůbec, jde-li o HQ či dělostřelectvo)
	Jednotka šetří body na výstřel
	Jednotka šetří body na vyložení pasažérů
	Jednotka použila část svých AP bodů na střelbu
	Jednotka použila část svých AP bodů na pohyb
	Jednotka je schopná pohybu přes vodu
	Jednotka je schopná protiletadlové palby
	Jednotka je schopná nepřímé palby (dělostřelectvo)
	Jednotka je schopná nést pěchotu
	Jednotka je schopná táhnout děla
	Jednotka je schopná použít zrychleného pohybu (DOUBLE-TIME)
	Jednotka je schopná zakopat se (nebo se právě zakopává)
	Jednotka je schopná čistit minová pole, ničit zátarasy a vysoké stěny
	Jednotka je schopná pokládat kouř

Ikona mostu s červeným X na ní, která se objevuje v levé dolní části INFOBOXU některých těžkých jednotek, znamená „nejtěžší“ typ mostu, který ještě nestačí pro transport této jednotky. Naopak most uvedený v příručce jednotek (F2) u vybrané jednotky je „nejlehčí“ typ mostu, po kterém už jednotka přejeđe

LIŠTA JEDNOTEK



Zapnutí a vypnutí lišty jednotek se děje horkou klávesou **U**. Hlavní částí lišty jednotek jsou INFOBOXY jednotek v aktuálním hexu. Prostým kliknutím na jeden či více INFOBOXŮ lze tyto jednotky vybrat pro další akci. Pod INFOBOXY jednotek daného hexu jsou další informace o aktuálním hexu:

TERRAIN

Zobrazí typ terénu v aktuálním hexu a jeho výšku.

OBJECTIVE

Má-li aktuální hex významnou lokaci, je znázorněna její hodnota ve VP (victory point)

WRECKS

Aktuální počet SP vraků v hexu

CONCEALMENT

Krytí poskytnuté terénem hexu. Čím vyšší záporné číslo, tím lepší úkryt pro jednotky

VISIBILITY

Maximální dohled jednotek v daném scénáři (nastaveno tvůrcem scénáře)

AIR POWER

Počet leteckých útoků zbývajících jednotlivým stranám (při módu FOW je u nepřítele otazník)

SMOKE

Počet zbývajících kouřových granátů

AMMO

Stav střeliva na obou stranách

KLÁVESOVÉ ZKRATKY – „HORKÉ KLÁVESY“

F1	Hlavní help
F2	Příručka jednotek
F3	Parameter data help
F4	Manuál jednotek
F5	Manuál zbraní
KEYBOARD 1	Zobrazení v 3D normálním pohledu
KEYBOARD 2	Zobrazení v 3D zoom-out pohledu
KEYBOARD 3	Zobrazení v 3D extreme zoom out pohledu
KEYBOARD 4	Zobrazení v 2D normálním pohledu
KEYBOARD 5	Zobrazení v 2D zoom out pohledu
NUMPAD 0	Vyloží/naloží jednotky
NUMPAD 1	Pohne vybranou jednotkou doleva dolů
NUMPAD 2	Pohne vybranou jednotkou dolů
NUMPAD 3	Pohne vybranou jednotkou doprava dolů
NUMPAD 4	Otočí jednotku proti směru hodinových ručiček
NUMPAD 5	Vyžádání leteckého útoku na aktuální hex
NUMPAD 6	Otočí jednotku ve směru hodinových ručiček
NUMPAD 7	Pohne vybranou jednotkou doleva nahoru
NUMPAD 8	Pohne vybranou jednotkou nahoru
NUMPAD 9	Pohne vybranou jednotkou doprava nahoru
ALT	S palbou dělostřeleckou jednotkou pokládá kouř; též pro pohyb velkých skupin
CTRL	Přepínač mezi módem pohybu a střelby
SHIFT	Zobrazí značky na mapě
DELETE	Otočí jednotku proti směru hodinových ručiček
PAGE DOWN	Otočí jednotku ve směru hodinových ručiček
HOME	Přesune jednotku v rámci hexu dopředu
END	Přesune jednotku v rámci hexu dozadu
A	Zobrazení dialogového okna příchozích posil
C	Přepínač zobrazení barevných kontur změny výšky terénu
D	Zobrazí okno nastavování příležitostné palby (opportunity fire)
F	Zobrazí informaci o předpokládaném uvolnění vázaných jednotek
H	Přepínač zobrazení dojezdu vybrané jednotky
I	Zobrazí informaci o scénáři

M	Přepínač zobrazení hlavního MENU
N	Označí další jednotku
O	Přepínač zobrazení důležitých lokací
P	Označí předchozí jednotku
R	Otočí pohled na hlavní mapu o 180°
S	Otevře dialogové okno o předpokládaném příchodu posil
T	Přepínač zobrazení „teploměrů“ na mapě
U	Přepínač zobrazení lišty jednotek
V	Přepínač zobrazení viditelných hexů
W	Přepínač zobrazení dosahu HQ
X	Ukončí hlavní program
Z	Přepínač zobrazení dostřelu jednotky
ŠIPKY	Pohyb mapy ve směru šipky
SPACE	Vycentruje hlavní mapu na aktuální hex

VÝBĚR JEDNOTKY

Abyste mohli příslušné jednotce dávat příkazy (k pohybu, palbě apod.), musí být tato jednotka nejprve vybrána. Výběr se děje několika způsoby. Kliknutím na jednotku v 3D mapě se jednotka „označí“ zeleným okrajem. Pravým klikáním na INFOBOX cyklujete mezi jednotlivými jednotkami na daném hexu, přičemž můžete levým klikem vybrat jednu i více z nich.

Dvojitým levým kliknutím na hex vyberete všechny jednotky v hexu. Pokud zmáčknete horkou klávesu **U** a zobrazíte si tak lištu jednotek na pravé straně obrazovky, zobrazí se vám kromě informací o terénu i všechny INFOBOXY všech jednotek na aktuálním hexu – levým kliknutím vybíráte či rušíte výběr jedné či více jednotek.

3D ROAM MODE

ROAM mód je zapnut u 3D pohledů na mapu. Ikony jednotek jsou automaticky „rozsvěcovány“, pokud přes ně přejiždíte kurzorem

PŘÍRUČKA JEDNOTEK

Doplňkové informace o jednotce mohou být získány vybráním jednotky a vyvoláním příručky jednotek stisknutím F2. Hlavní obsah informací je seznam AP hodnot dané jednotky spotřebovaných na vstup do hexu s různým terénem, hodnota VP za 1 SP (neboli počet VP přičtených soupeři za zničení jednoho SP vaší jednotky), zařazení jednotky, text s historickými informacemi o jednotce a její obrázek.

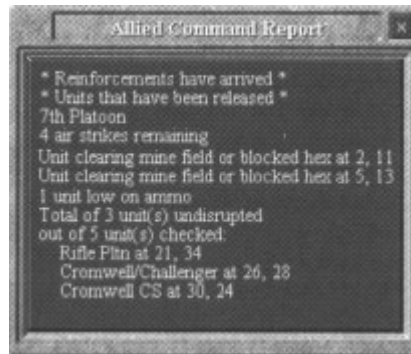
Kliknutím na tlačítko **R** se zobrazí graf dosahu zbraní jednotky. Červeně je v něm dosah a útočná čísla proti těžkým cílům, modře proti lehkým. Osa X představuje vzdálenost k cíli (v hexech) a osa Y je útočné číslo. Graf dosahu lze zavřít stisknutím ESC, ENTER nebo levým kliknutím na graf.

Příručku jednotek zavřete kliknutím na **X Close** nebo stisknutím ESC či ENTER.

PARAMETER DATA

Tento HELP je důležitý zejména pro detailní informace o všech typech terénu. Každý terén má totiž určitý bojový modifikátor, efekt na morálku jednotek apod.

HLÁŠENÍ VELITELSTVÍ



Na začátku každého vašeho tahu generuje program hlášení velitelství, nastala-li jedna z následujících situací:

- Přišly posily
- Uvolnily se fixované jednotky
- Bylo dokončeno opevněné postavení
- Bylo vyčištěno minové pole nebo zničen zátaras
- Zbývají ještě letecké útoky
- Některá HQ nemohou zásobovat
- Některé jednotky nemají dost munice
- Některé jednotky se oddisruptly
- Některé jednotky jsou v obklíčení nepřítele

V takovém případě vás počítač informuje o události a o pozici, kde se tak stalo....

REŽIM POHYBU A STŘELBY

Ve hře jsou v zásadě dva módy, a to mód pohybu a střelby. Základním nastavením je zahájení tahu v módu pohybu. Přepínač mezi těmito módy je ve spodní liště vlevo nebo pomocí klávesy CTRL.

POHYB JEDNOTEK

Nejprve se ujistěte, že jste v módu pohybu. Nejlépe se to pozná podle ikonky na spodní liště. Cursor je v módu pohybu ve formě tenké značky +.

Vyberte jednotku, se kterou chcete pohnout a pravým kliknutím na nějaký hex tam jednotku pošlete. Nejlepší je proklikat si postupně cestu v případě delších přesunů, program totiž např. při zobrazování dojezdu nepočítá se zátarasy na cestě (vstup do hexu se zátarasem stojí přitom 65 AP!) a též má ve zvyku vybírat pro jednotku „podivnou“ trasu, která je sice nejméně náročná na AP, ale vede často před hlavně nepřátelských jednotek.

Zadání cílového hexu dojezdu je možné také funkcí „drag and drop“.

SAVE AP'S FOR FIRING



Při pohybu byste mohli chtít mít zaručeno, že jednotce zbudou AP body alespoň na jeden výstřel. Můžete si je rezervovat stisknutím ikony ve spodní liště

SAVE AP'S FOR UNLOADING



Při pohybu naložených transportérů byste mohli chtít mít zaručeno, že jednotce zbudou AP body na vyložení pasažérů (ti jsou totiž v nákladních vozidlech o hodně zranitelnější). AP body si můžete rezervovat stisknutím příslušné ikony ve spodní liště...

CESTY

Mapy scénářů obsahují několik rozdílných typů cest, přičemž každá z nich má jiné nároky na AP potřebné pro vstup do hexu s touto cestou:

Dlážděná cesta (paved road) – cesta s dobře upraveným povrchem vozovky. Kvalitní za jakéhokoli počasí

Nedlážděná cesta (unpaved road) – cesta s hliněným povrchem. V bahnitém terénu se jí raději vyhněte

Cestička (path)– úzká pěšinka pro vozíky, většinou příliš úzké pro kolová či dokonce pásová vozidla

Železnice (railroad) – železniční linka, někdy vyzdvižená nad okolní terén



Samozřejmě, že pohyb po cestách je mnohem méně náročný než prostým terénem, platí ovšem důležité pravidlo:

Dvě a více nevelitelských jednotek umístěných v hexu s cestou tuto cestu ZABLOKUJE nebo chcete-li UCPE a další vstupující jednotka zaplatí tolik AP, jakoby tam žádná cesta nebyla.

Pasažéři se do tohoto pravidla nepočítají, ale vraky ano. Pokud tedy např. máte na hexu dvě čtyři naložených nákladňáků, četa tanků vstupující do tohoto hexu ztrácí tolik AP, jakoby nejela po cestě. Pokud chcete pohnout třemi jednotkami najednou do vedlejšího hexu po cestě, KAŽDÁ Z NICH zaplatí jakoby tam cesta nebyla.

MOSTY

Ve hře jsou celkem tři typy mostů stavěných podél hrany hexu: lehký, střední a těžký. Kromě toho může být vodní plocha v šířce celého hexu překlenuta mostem o délce celého hexu – takový most je pak pro účely přepravy jednotek považován za těžký. Tento full-hex most nelze zničit ani poškodit, hexside mosty mohou být ničeny jednotkami ženistů. ☒ Ikona mostu s červeným X na ní, která se objevuje v levé dolní části INFOBOXU některých těžkých jednotek znamená „nejtěžší“ typ mostu, který ještě nestačí pro transport této jednotky. Naopak most uvedený v příručce jednotek (F2) u vybrané jednotky je „nejlehčí“ typ mostu, po kterém už jednotka přejede



MINIMÁLNÍ POHYB

Nezávisle na AP ceně hexu, každá jednotka se může posunout minimálně jeden hex během jednoho kola (platí pro terén, který je pro jednotku průchozí). Maximální AP cena jakéhokoli hexu je totiž 65 AP nezávisle na kombinaci terénu v hexu a strany hexu, přes kterou se do něj vstupuje.

Pravidlo minimálního pohybu samozřejmě neplatí, pokud jednotka střílí za víc než 35 AP a vy jí dáte SAVE AP's FOR FIRING.

POHYB DISRUPTLÝCH JEDNOTEK

Disruptlá jednotka platí dvojnásobek AP ceny za vstup do hexu do maximální výše 65 APOD. Pokud není disruptlá jednotka pasažérem, nemůže se pohnout tak, že by zkracovala vzdálenost mezi sebou a nejbližší známou nepřátelskou jednotkou!

TRANSPORTNÍ JEDNOTKY

Každá potenciální přepravní jednotka má malou ikonu helmy v levém dolním rohu svého INFOBOXU.



Jakákoli jednotka vezoucí právě pasažéry má ikonu „plné“ helmy v pravém dolním rohu svého INFOBOXU. Pokud se jedná o primárně transportní jednotky (nákladáky, halftrucky, tahače děl, koně, motorky, kola, lodě, čluny) momentálně bez pasažérů, je v jejich INFOBOXU pouze „prázdný“ obrys helmy.



Tato prázdná helma není zobrazována v INFOBOXU sekundárních („nestandardních“) dopravních jednotek jako jsou např. některé tanky.

Pravým kliknutím na INFOBOX naložené transportní jednotky zjistíte, jaké pasažéry právě veze.

NAKLÁDÁNÍ

Aby bylo možno naložit jednotku na transportér, obě tyto jednotky musí být na stejném hexu a transportér musí mít nejméně stejný počet SP, jako potenciální pasažér. Obě jednotky musí také mít dostatek AP bodů nutných pro naložení. Vyberte obě jednotky a klikněte na ikonu **load/unload** ve spodní liště.

VYLOŽENÍ



Pro vyložení plného transportéru označte dopravník a klikněte na ikonu **load/unload** ve spodní liště.

Výběr transportéru a jeho budoucího pasažéra z množství více jednotek v jednom hexu je pravděpodobně nejúčinnější pomocí lišty jednotek (**U**).

PĚCHOTA NA TANCÍCH



Střední a těžké tanky stejně jako většina útočných děl a stíhačů tanků mají schopnost vézt na sobě pěchotu, nejsou však schopné vzít do vleku děla. Schopnost vézt pěchotu je indikována ikonkou v levé dolní části INFOBOXU.

Tyto jednotky NEMOHOU STŘÍLET, jsou-li obloženy pěchotou a pěchota je navíc ještě zranitelnější než je-li naložena v nákladácích.

Vyložení pasažérů z tohoto typu transportéru stojí 10 AP.

TAHAČE DĚL

Některá vozidla (např. dělostřelecké traktory) mohou táhnout děla, nejsou však schopny převozu pěchoty. Tato vlastnost je opět indikována příslušnou ikonkou v INFOBOXU takové jednotky.



POSILY

Mnoho scénářů je uděláno tak, že během hry dorazí posily jedné nebo oběma stranám. Pro zobrazení plánovaných příjezdů skupin posil stiskněte horkou klávesu **S**. Každá skupina posil je uvedena zvlášť na samostatné řádce s těmito informacemi:

- Tah, ve kterém poprvé může skupina přijet
- Procento šance úspěšného příjezdu v plánovaném tahu (při módu Extreme Fog Of War je tato informace nedostupná)
- Hex, kam posily vstoupí na mapu
- První jednotku skupiny

Dvojitým kliknutím na skupinu posil se zobrazí kompletní seznam jednotek v této skupině.

Vstoupí-li posila na mapu hexem, kde je právě nepřítel, jsou nepřátelské jednotky přesunuty na sousední hex (neplatí pro výsadek).

Pokud vám hlášení velitelství na začátku tahu oznámí, že přijely posily, stisknutím klávesy **A** vyvoláte dialogové okno informující o došlé skupině. Dvojitým kliknutím na tuto skupinu ji umístíte na mapu

PARAŠUTISTÉ A KLUZÁKY



Jednotky vstupující do boje ze vzduchu na padácích či v kluzácích jsou sice vedeny jako posily, mají však svá pravidla. Při výsadku totiž dochází jednak k rozptylu od původně zamýšleného místa seskoku a jednak dochází k ztrátám SP bodů v závislosti na typu terénu, ve kterém parajednotky přistávají a na vzdálenosti od nepřátelských jednotek.

Velikost rozptylu je pro každou parajednotku či kluzák nastavena tvůrcem scénáře. Navíc k rozptylu a ztrátám při přistání jsou parašutisté (pouze oni) automaticky DISRUPTED, mají 0 AP a málo munice!

ZTRÁTY PŘI PŘÍSTÁNÍ S KLUZÁKY

Jednotky přistávající v kluzácích v terénu **rough, swamp, orchard, forrest, village, suburb, city, factory** nebo **special building** nebo přistávající těsně vedle jedné či více nepřátelských jednotek utrpí náhodně ztráty SP v rozmezí 1 až do maximálního stavu SP přistávající jednotky.

VÝSADKOVÉ ČLUNY A OBOJŽIVELNÁ VOZIDLA

✦ Výsadkové čluny jsou schopny pohybu v mělké i hluboké vodě. Nakládání a vykládání pasažérů je však možné **POUZE** ve vodě mělké.

Obojživelná vozidla jsou schopna pohybu ve vodě i na souši.



POHYB SKUPIN

Existují dvě možnosti pohybu větších organizovaných skupin najednou:

POHYB KOLONY

Vyberete jednotku, stiskněte ikonu **highlight organization** na spodní liště a potom zatímco držíte **ALT**, kliknete pravým tlačítkem na hex, kam chcete jednotku přesunout. Všechny jednotky, které patří do stejné skupiny jako jednotka vybraná se pohnou k cílovému hexu. Tento typ pohybu je výhodný zejména máte-li množství jednotek ze stejné skupiny uspořádané v koloně na silnici – vybráním vedoucí jednotky kolony lze takto pohnout celou kolonou najednou

POHYB FRONTY

Vyberete jednotku, stiskněte ikonu **highlight organization** na spodní liště a potom zatímco držíte **SHIFT**, kliknete pravým tlačítkem na hex, kam chcete jednotku přesunout. Všechny jednotky, které patří do stejné skupiny jako jednotka vybraná se pohnou stejným směrem a o stejnou vzdálenost.

ZRYCHLENÝ POHYB



Pěší jednotky mohou použít zrychleného pochodu, pokud už nejsou označeny jako unavené. Jednotka schopná použití zrychleného pohybu má příslušnou ikonu ve svém INFOBOXU. Použití tohoto pohybu znamená, že jednotka platí pouze $\frac{3}{4}$ AP bodů za vstup do hexu, cenou za to však je, že se stává „unavenou“.

Jednotka začínající svůj tah unavená nemůže použít zrychleného pochodu a její útočná čísla jsou poloviční. Status unavené jednotky zmizí na začátku dalšího tahu (dokud znovu jednotka nepoužije zrychleného pohybu).

FIXOVANÉ JEDNOTKY

F Některé scénáře obsahují jednotky, které jsou fixovány na místě. Fixovaná jednotka má příslušnou ikonu v INFOBOXU. Taková jednotka se nemůže pohybovat, dokud není uvolněna nebo na ní nebylo vystřeleno. Stisknutím klávesy **F** se otevře dialogové okno s informacemi o čase předpokládaného uvolnění fixovaných jednotek.

Střelba fixované jednotky není nijak omezena, vlastní dělostřelba položená na fixovanou jednotku pro její uvolnění NEFUNGUJE.

BOJ

V programu je použito pět základních typů boje: přímá palba, nepřímá palba, zteč (útok), letecký útok a útok minového pole. Protiletadlová palba je počítána jako typ přímé střelby. Většina jednotek je schopna pouze přímé střelby a nikoli nepřímé. Jednotky schopné nepřímé palby mohou samozřejmě střílet i přímo.

Základní způsob, jak zaútočit na nepřátelskou jednotku palbou:

- Vyberte jednotku, se kterou chcete střílet a ujistěte se, že jste v módu střelby (např. v módu pohybu stiskněte a držte **CTRL**)
- Pohněte kurzorem přes potenciální cíl útoku. Objeví se malý obdélník, ve kterém jsou znázorněna útočná čísla vaší střílející jednotky proti měkkým a těžkým cílům
- Pravým tlačítkem myši klikněte na cíl – zahájíte palbu

Neexistuje žádný limit, kolikrát za tah může být jedna soupeřova jednotka cílem vaší střelby. Střílet může samozřejmě jen jednotka, která na to má dostatek AP bodů. Efektivita útoku závisí jednak na útočném čísle střílející jednotky, na SP střelce, na vzdálenosti k cíli a terénu, ve kterém se cíl nachází. Svou roli hraje i náhoda, jednotka se nemusí trefit. Disruptlá jednotka a jednotka bez zásob munice má poloviční útočné číslo ještě před uplatněním jakýchkoli dalších modifikací.

Jednotka naložená v transportéru nemůže být cílem střelby. Pokud je ale střelba vedena na naložený transportér, samozřejmě může dojít ke ztrátám i v radách pasažérů.

VÝHLED

👁️ Výhled a typ terénu mají na útoky také vliv. Přímá střelba nemůže být zahájena proti cíli, který není útočníkem vidět (což je celkem pochopitelné ☺️). Výhled může být zablokován různými způsoby:



TERÉN

Převládající terén každého hexu může potenciálně blokovat výhled v závislosti na výšce terénu. Bližší informace jsou uvedeny v helpu Parameter data (F3).



ZMĚNY VÝŠKY TERÉNU

Změny výšky terénu znázorněné na mapě blokují přirozeným způsobem výhled (nikdo nevidí přes kopec ☺️).

POČASÍ (VIDITELNOST)

Tvůrce scénáře definuje klimatické podmínky, ve kterých se celý scénář odehraje (počasí je neměnné). Dle počasí se viditelnost pohybuje v rozmezí 1 až 20 hexů.

Počasí	Viditelnost v hexech	Počasí	Viditelnost v hexech
Jasno (Clear)	20	Silný déšť (Heavy rain)	5
Zataženo (Overcast)	18 – 19	Mlha (Fog)	4
Mírné šero (Slight haze)	15 – 17	Hustá mlha (Thick fog)	3
Lehký déšť (Light rain)	10 – 14	Velmi hustá mlha (Very thick fog)	2
Bouřka (Squalls)	8 - 9	Noc (Night)	1
Lehká mlha (Light fog)	6 - 7		

KOUŘ

Kouř je překážkou výhledu, vyskytuje-li se mezi útočníkem a jeho cílem. Jednotka v kouři může střílet a může být i cílem palby, ale všechna útočná čísla střelby DO i Z kouře jsou POLOVIČNÍ!



JEDNOTKY

Pokud hex obsahuje 13 a více SP jednotek (ne vraků), je zablokován výhled přes tento hex

VRAKY

Obsahuje-li hex 6 a více SP vraků, je zablokován výhled přes tento hex. Vraky blokují výhled už při nižším počtu, neboť se z nich intenzivně kouří

Neznámá jednotka

Je-li zapnut mód Fog of War a jedinou vaší jednotkou, která má výhled na nepřátelskou jednotku, je neozbrojená jednotka (např. nákladák, povoz apod.), která nenesé pasažéry, je nepřátelská jednotka znázorněna jako neznámá a její

ikonou je **otazník**. Transportní jednotka vyžadující pasažéry pro svůj vlastní pohyb (např. motorka, loď, koně) nemůže být pro sledování využita vůbec.

Viditelné hexy

K zobrazení všech hexů ve výhledu nějakého hexu označte tento hex kliknutím a pak stiskněte ikonu brýlí ve spodní liště nebo horkou klávesu **V**.

To, že vaše bojová jednotka má ve výhledu nějaký hex neznamená, že jsou automaticky vidět všechny nepřátelské jednotky v tomto hexu. Pokud se nepohne nebo nevystřelí, nemusí být jednotka odhalena vůbec (při FOW ovšem soupeř netuší, jestli jeho jednotku ve výhledu vidíte nebo ne).

PŘÍMÁ PALBA

Nejobvyklejším typem útoku je přímá palba, která je vedena pouze jednotkami ve výhledu.

Pro zahájení přímé palby musí být vybrána určená jednotka, musí mít dost AP bodů a musíte být v módu střelby. Cursor na mapě se v módu střelby změní na malý zaměřovací kříž. Jakmile kursor přejedete přes hex s platným cílem (tj. jednotkou v dostřelu a ve výhledu), zobrazí se malý obdélník se dvěma čísly. Tento údaj znamená útočné číslo střílející jednotky proti těžkým a lehkým cílům v hexu. Útočná čísla se samozřejmě se vzrůstající vzdáleností k cíli snižují. Je-li v cílovém hexu 12 a více SP nepřítel, je k vašemu útočnému číslu přidáván modifikátor. Není totiž nic těžkého se trefit, je-li hex narvaný k prasknutí ☺.

Pokud váš kursor v 3D mapě přejede přímo přes konkrétní jednotku (a vybarví ji tak červeně), objeví se obdélník s detailnějšími údaji, které odleva dávají informaci o SP cíle, jeho typu a o útočném čísle střílející jednotky proti tomuto konkrétnímu cíli.

K provedení útoku stačí kliknout pravým tlačítkem na jednotku/hex, na kterou chcete střílet. Na 3D mapě klikáte pravým tlačítkem přímo na 3D ikonu cílové jednotky. Nekliknete-li přímo na 3D ikonu a hex obsahuje více potenciálních cílů, vyskočí dialogové okno, kde přesně dourčíte, kterou konkrétní soupeřovu jednotku chcete podrobit své palbě.



Pěchota proti obrněncům

Většina pěchotních jednotek může proti těžkým (obrněným) cílům střílet pouze v případě, že stojí na vedlejším hexu. To odpovídá faktu, že většina lehkých protitankových zbraní používaných pěchotou ve druhé světové válce měla velmi krátký dosah. S postupem času stoupala účinnost zejména německé pěchoty proti

obrněným cílům a tato skutečnost je reflektována i ve hře – pancéřoví granátníci ve scénářích z konce války představují již pro tanky smrtící nebezpečí.

PŘÍLEŽITOSTNÁ PALBA (OPPORTUNITY FIRE)

Příležitostná palba je reakcí vaší jednotky na akci nepřítele během soupeřova tahu. Šance vyvolat opportunity fire nastává vždy, spotřebuje-li soupeřova jednotka AP body v dostřelu a výhledu vaší jednotky, která má dost AP bodů na výstřel a má příležitostnou palbu povolenou.

Dialogové okno odvetné palby

Vyvoláním dialogového okna příležitostné palby nastavujete MAXIMÁLNÍ povolenou vzdálenost, na kterou MŮŽE jednotka reagovat na soupeřovu akci příležitostnou palbou. V tabulce jsou typy vašich jednotek shora dolů a potenciální terče zleva doprava. Můžete zvolit celkem 4 možnosti (None, Short, Medium, Long) a příležitostnou palbu můžete nastavit jak centrálně, tak pro každou jednotkou zvlášť (je-li vybrána) kdykoli během scénáře. Reakční vzdálenost SHORT odpovídá zhruba 1/3 celkového dostřelu jednotky, MEDIUM pak 2/3.

Pozn.: Nastavíte-li příležitostnou palbu centrálně, platí potom určitá omezení při nastavování pro jednotlivé jednotky, lze totiž pouze snižovat vzdálenost reakce jednotlivé jednotky z hodnoty nastavené pro tento typ jednotek centrálně.

NEPŘÍMÁ PALBA



Nastavení nepřímé palby, která přijde vždy až na začátku vašeho příštího kola:

- Vyberte baterii v dialogovém okně dělostřelectva (vyberete-li i **LOCATE**, mapa se přesune na vybranou dělostřeleckou jednotku)
- Jezdíte-li kurzorem po mapě, nepřátelské jednotky v dostřelu jsou vysvíceny červeně. Zobrazuje se obdélník s informacemi o útočných číslech dělostřelecké jednotky proti těžkým i lehkým cílům
- Klikněte pravým tlačítkem myši na mapu v hexu, kde se zobrazují útočná čísla (tj. v dostřelu baterie) – umístíte tak na mapu zaměřovací kříž jednoho výstřelu.

Většina jednotek s nepřímou palbou může vystřelit 2x za jeden tah.



KOUŘOVÁ MUNICE

● Malá ikonka kouře v INFOBOXU jednotky upozorňuje na to že jednotka má možnost pokládat kouř. Střelba kouřových granátů probíhá stejně jako normální dělostřelba, jen během klikání pravým tlačítkem držte **ALT**.

Rozptyl

Je možné, že položená nepřímá palba se odchýlí od hexu, do kterého byla naváděna. To je obzvlášť pravděpodobné, pokud v průběhu palby není cílový hex ve výhledu vlastních jednotek.


LETECKÉ ÚTOKY



Na začátku každého tahu budete informováni, kolik leteckých útoků vám zbylo pro další průběh scénáře (je-li scénář koncipován s leteckými útoky).

Přestože útočná čísla letectva jsou poměrně vysoká, není to rozhodně spolehlivá zbraň.

Přivolání leteckého útoku:

- Vyberte hex, do kterého chcete provést na začátku příštího tahu nálet. (levým kliknutím na hex)
- Stiskněte ikonu  ve spodní liště.

Každé kolo je 65%ní šance, že letadlo přiletí. Pokud není cílový hex v době plánovaného náletu ve výhledu vlastních jednotek, nálet je ztracen.

V originálním manuálu ke hře je popsán průběh náletu, který je ovšem v rozporu s naší zkušeností:

ORIGINÁLNÍ POPIS

Pokud je na cílovém hexu více jednotek stejného typu, vyskočí dialogové okno, ve kterém dovyberete, na kterou konkrétní jednotku chcete zaútočit. Pokud na cílovém hexu nejsou žádné jednotky, nálet bude proveden na vedlejší hex obsazený nepřítelem. Pokud ani v okolí cílového hexu není žádný hex s nepřátelskými jednotkami, nálet je ztracen.

NAŠE ZKUŠENOSTI

Je náhodně vybrána nějaká nepřátelská jednotka v okolí zhruba 5 hexů kolem cílového hexu a na ní je proveden útok. Žádný výběr cíle z vaší strany se nekoná. Naopak, s železnou pravidelností si pilot vybírá prázdné nákladáky a podobné „důležité“ cíle ☺.

PROTILETADLOVÁ PALBA

✈ Pokud je cílový hex náletu v dostřelu jednotky schopné protiletadlové palby a tato jednotka má dost AP, může dojít k příležitostné palbě. Protiletadlová palba vedená z jednotek s děly ráže větší než 40 mm má faktor útoku snížen o 90%. Je to redukce za palbu děl určených proti vysoko letícím bombardérům nebo proti pozemním cílům při palbě na nízko a rychle letící letadla.



ZTEČ (ASSAULT)



Zteč neboli útok se provádí tak, že se pokusíte vybranou jednotkou „vstoupit“ do hexu obsazeného nepřítelem. Pokus o zteč stojí 20 AP plus hodnota za vstup do hexu. Pěší jednotky neplatí modifikace za terén bráněného hexu, vozidla nemohou provést zteč pevnosti (pillbox). Kavalérie (jezdci na koních) mohou útočit jen do hexů, které

nejsou bráněny těžkými jednotkami nebo do hexů s budovami (bunkr, pevnost, vesnice, město, atd..). Červené šipky znázorní, že došlo k příkazu k provedení zteče. Můžete ještě přidat (do maxima, které se vejde na hex bez obránců) či ubírat jednotky účastníci se zteče či můžete útok odvolat před tím, než stisknutím ikony **resolve assault** určíte výsledek pokusu o zteč.



ZAJÍMÁNÍ



s nimi není velitel (celé je to o morálce)

Pro zvýšení šance, že se cíl zteče vzdá provádějte zteč z více různých stran, nejlépe úplně z opačných směrů. Pokud jsou někde na vedlejším hexu jednotky „spřátelené“ s bránící se jednotkou, velmi pravděpodobně se zajetí nepovede a jednotka se stáhne ke svým spolubojovníkům.

Disruptlé jednotky mají mnohem vyšší tendenci vzdát se než nedisruptlé, pokud ovšem

KOUŘ A ZTEČ

Zteč **DO** nebo **Z** kouře nemá žádný efekt na obranu či hodnotu zteče (ale opevnění mají vliv).



PROTIÚTOK

Každá zteč automaticky vyvolá protiútok bránících jednotek. Tento protiútok se řídí stejnými pravidly jako normální zteč s tím rozdílem, že se jí účastní i disruptlé jednotky (ovšem samozřejmě za polovic než nedisruptlé).

PŘEVAHA PŘI ZTEČI (ASSAULT ODDS)

Kvůli automatickému protiútoku obránců je důležité mít možnost prohlédnout si útočná čísla vlastních jednotek i jejich obranná čísla v případě protiútoky obránců hexu. K tomu slouží položka MENU **assault odds**.

Tabulka pravděpodobnosti jednotlivých výsledků zteče dle převahy

Odds	Ztráta 3SP	Ztráta 2SP	Ztráta 1SP	Disruptnutí	Pokus snížit morálku
1-6	0	0	0	0	0
1-5	0	0	0	0	5
1-4	0	0	0	5	5
1-3	0	0	0	5	10
1-2	0	0	5	10	10
2-3	0	0	5	10	20
1-1	0	0	10	15	20
3-2	0	0	10	20	25
2-1	0	0	15	25	25
3-1	0	5	15	25	30
4-1	0	10	20	30	30
5-1	5	15	20	35	20
10-1	10	25	25	25	20
15-1	35	25	25	10	5
20-1	60	25	15	0	0
25-1	75	25	0	0	0
30-1	90	10	0	0	0

ZRUŠENÍ ÚTOKU

Zrušit zteč můžete kdykoli před stisknutím ikony **resolve assault** výběrem položky *Menu - Cancel assault*.

MINOVÁ POLE



Minová pole jsou obvyklým způsobem, jak zpomalit či odvrátit nepřátelský postup. Umístění a hustotu minového pole určuje tvůrce scénáře. Hustota (síla) minového pole je uvedena číslem ve 2D pohledech nebo je v liště jednotek (U). Minové pole je na mapě zobrazeno pouze tehdy, je-li ve výhledu nějaké přátelské jednotky – často ho tedy „objevíte“ tak, že do něj najedete 😊. Každá jednotka kromě ženistů spustí při vstupu do minového

pole automatický minový útok.

Každá nedisruptlá četa inženýrů, která zahajuje svůj tah v minovém poli nebo hexu se zátarasem automaticky sníží hustotu minového pole o jedna nebo zničí

zátaras. Jednotka schopná čištění minového pole do něj může vstoupit, aniž spustí minový útok



NIČENÍ MOSTŮ A VYSOKÝCH ZDÍ

Každá nedisruptlá četa inženýrů, která zahajuje svůj tah v hexu vedle mostu může ZKUSIT zničit vedlejší stranu hexu obsahující vysokou zeď nebo most (hexside). Vyberte ženisty, poté z horního menu vyberte *Units – Damage Wall Or Bridge*. V následujícím dialogovém okně vyberete „směr“ útoku (která strana je ta, kterou mají zkusit zničit) a stisknete OK.

VÝSLEDKY BOJE

Výsledkem přímé i nepřímé palby je jedna z následujících možností:

NO EFFECT

Cíl nebyl zasažen nebo se mu nic nestalo.

RETREAT (MORALE CHECK)

Jednotka, která selhala při pokusu o udržení své morálky přes palbu nepřítele je stažena z hexu. Děla a jednotky v opevnění pillbox budou místo stažení disrupted.



DISRUPTED

Rozvrácená jednotka. Pokud se jednotka ocitne v palbě nepřítele, v závislosti na její morálce existuje určitá šance, že se jí nepříteli podaří disruptnout, rozvrátit, prostě jí dá pořádně na frak. Pro disruptlou jednotku platí zvláštní pravidla až do chvíle, kdy se jí podaří se z tohoto „prokletí“ vymanit:

- Disruptlá jednotka má útočná čísla snižená na polovinu
- Nemůže iniciovat zteč nepřítele
- Nemůže se pohybovat blíže k nejbližšímu známému nepříteli
- Všechny ceny za pohyb jsou dvojnásobné
- Je daleko náchylnější nechat se při zteči zajmout

Oddisruptování nastane poté, co dojde k návratu hodnoty morálky disruptlé jednotky na původní plnou hodnotu. Velitel ve stejném hexu jako jemu podřízené disrupted jednotky zvyšuje pravděpodobnost úspěchu při pokusu zvednout morálku.

ZTRÁTA SILOVÝCH BODŮ (SP)

Jednotka v důsledku boje utrpí ztráty 1 či více SP

ELIMINACE

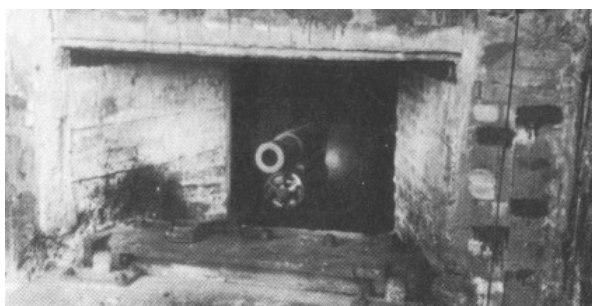
Je-li útokem snížena SP hodnota jednotky na 0, je tato jednotka eliminována

ZTRÁTA MORÁLKY

Kromě výše zmíněných výsledků boje kdykoli jednotka utrpí ztráty SP či se musí stáhnout, má 35% šanci, že se její morálka sníží o 1 – hodnota jejich morálky v INFOBOXU bude vyznačena žlutě, dokud se nevrátí na původní hodnotu.

OPEVNĚNÍ

Ve hře existuje několik typů opevnění, každé s jiným vlivem při hře:



OPEVNĚNÁ POZICE (IMPROVED POSITION)

Jakákoli jednotka v hexu obsahujícím opevněnou pozici má výhodu v tom, že palebná síla všech útočících jednotek je snížena o 25%. Je to jediné opevnění, které může vzniknout zakopáním jednotek v průběhu scénáře. Zadáte-li jednotce příkaz k vytvoření IP, má tato jednotka každý tah 10% (inženýři 20%) šanci, že se jí to podaří.

ZÁKOP (TRENCH)

Palebná síla útočníků střílejících do jednotek v zákopu je snížena o 44%.

BUNKR

Jednotka schopná využít obranných vlastností bunkru (vozidla se do bunkru tohoto typu nevejdou) má přidánu hodnotu 10 k obrannému číslu. Palebná síla útočníků je navíc snížena o 25%. Bunkr je „lehký“ cíl.

PEVNOST (PILLBOX)

Podobně jako bunkr. Jednotka schopná využít obranných vlastností tohoto opevnění může být atakována pouze jako by to byl těžký cíl – pevnost je totiž „těžký“ cíl.

MINOVÉ POLE

Jakákoli jednotka kromě ženistů je podrobena útoku min při vstupu do hexu s minovým polem.



ZÁTARAS (BLOCK)

Hex se zátarasem představuje překážku v pohybu. Každá jednotka vstupující do hexu se zátarasem spotřebuje 65 AP. Hex neposkytuje žádná zvýhodnění v obraně.

Zakopávání

Schopnost zakopávání je znázorněna ikonkou lopaty v INFOBOXU jednotky. Jednotka má 10% pravděpodobnost v každém kole kopání (ženisté mají 20%), že vytvoří opevněnou pozici. Útočné číslo střelby je během kopání poloviční.

TERÉN

Jak už bylo řečeno, hlavní význam terénu jsou jeho různé modifikátory při pohybu a boji:

- Concealment (maskování) – jak dobře se některé jednotky skryjí v daném terénu (schovat tank ve městě dá asi méně práce než uprostřed pole ☺)
- Vliv na morálku – některé terény zvyšují nebo snižují základní morálku jednotek (každý raději postupuje k nepříteli lesem než po pláži ☺)

Není účelem tohoto manuálu vyjmenovat zde všechny typy terénu s jeho příslušnými vlivy na morálku a obranná čísla jednotek – zájemce odkazují na Parameter data help (F3).

Kromě terénu v hexu existují ještě terénní překážky po hranách hexu (např. vysoká zeď, písečná duna, vyschlé koryto řeky.....) a ty mají také určité modifikace při útoku. Při výpočtu výsledného útočného čísla se potom všechny vlivy kombinují.



Terénní modifikátory morálky

Bunkr či pevnost (bunker, pillbox)	+4
Průmyslová zóna (industrial)	+4
Budovy (building)	+3
Město (city)	+3
Předměstí (suburb)	+2
Zákop (trench)	+2
Vesnice (village)	+2
Les (forest)	+1
Opevněná pozice (improved position)	+1
Pole (field)	0
Sad (orchard)	0
Pláň s velkými kameny (rough)	0
Bažina (swamp)	0
Pláž (beach)	-1
Písčítá půda s kamínky (hammada)	-1
Mokřina (marsh)	-1
Otevřené pole (open)	-1
Měkký písek (soft sand)	-1
Voda (water)	-1

Modifikátory opevnění jsou kumulativní k modifikátorům za terén do maximální hodnoty +5.

VELITELÉ

Velitelé plní ve hře několik zásadních úloh. Ne všechny jednotky na mapě budou mít svého velitele, takže každého velitele si važte – je to poklad. Pokud vyberete ikonku velitele a stisknete ikonu **highlight organization** ve spodní liště, rozsvítí se všechny jednotky, které jsou tomuto veliteli podřízeny a které mohou využít výhod s ním spojených.



V INFOBOXU velitele jsou znázorněny dvě důležité hodnoty – **Command** a **Leadership**. Čím jsou tato čísla vyšší, tím hodnotnější je pro vás velitel.

Je-li velitel na stejném hexu, jako jemu podřízená jednotka, modifikuje automaticky její útočné číslo na svou hodnotu **Command** (má-li v okamžiku výstřelu nejméně tolik AP bodů, kolik podřízená jednotka potřebuje pro výstřel). Velitel používaný tedy pro „řízení“ palby spotřebuje tolik AP bodů, kolik stál výstřel jemu podřízené jednotky. V případě zteče modifikuje velitel též útočná čísla svých podřízených, provádíte-li však zteč s více veliteli, projeví se **Command** jen toho nejlepšího.

Velitel ovlivňuje rovněž morálku svých podřízených jednotek, je-li na stejném hexu. Morálka mužstva je zvýšena až na hodnotu morálky (**leadership**) velitele, je-li jeho morálka vyšší než je morálka podřízených. Je-li morálka velitele nižší než morálka podřízených jednotek, bude hodnota morálky podřízených zvýšena o jedna. Zvýšení morálky v důsledku přítomnosti velitele se projeví červeným znázorněním čísla morálky v INFOBOXU jednotek. Protože velitel zvyšuje morálku všech svých podřízených jednotek, které jsou s ním na stejném hexu, zvyšuje tím také šanci na znovuzískání ztracené morálky např. u disruptivních jednotek.

Velitel se nemůže stát terčem přímého útoku nepřítele, není-li na hexu úplně sám. Proto je rozumné nikdy velitele samotného nenechávat, nemusí nutně stát se „svou“ podřízenou jednotkou. Pokaždé, když je prováděna palba na hex, ve kterém stojí velitel, je šance, že se mu něco stane. Stojí-li s jinou jednotkou, je tato šance 2% (Japonský velitel 4%), stojí-li sám, pak 10% (Japonský velitel 20%).



HQ A ZÁSOBOVÁNÍ



Na začátku každého tahu je pro každou jednotku, která v minulém kole střílela, proveden pokus o doplnění zásob. Pomyslná „procentuální“ kostka (0-99) je porovnávána s hodnotou „ammo“ uvedenou dole v liště jednotek (**U**). Je-li vylosovaná hodnota stejná nebo nižší než **ammo**, jednotka nebude bez zásob pro tento tah. Je-li vylosovaná hodnota

vyšší, pak jednotka musí zkusit, zda dostane zásoby od svého HQ – tento pokus je závislý na vzdálenosti od HQ.

Pokud na mapě není nadřazené HQ pro nějakou jednotku, musí se tato spolehnout pouze na základní celkovou hladinu zásob střeliva – nemá šanci pokusit se doplnit střelivo, pokud mu dojde – nemá totiž u koho.

Isolovaná jednotka

Isolovaná (odříznutá) jednotka nemůže být zásobována (je-li to HQ, neprovádí zásobování), dokud se z obklíčení nevymaní. Isolace jednotek vám bude oznámena v hlášení velitelství na začátku tahu.

ZÁSOBOVÁNÍ Z HQ

HQ může zásobovat pouze jednotky pod svým velením – dá se to opět jako u velitele zjistit vybráním HQ a stisknutím ikony **highlight organization** ve spodní liště. Selže-li základní pokus o zásobování municí („procentuální“ kostka), program provede další pokus o zásobování, závislý na vzdálenosti jednotky od jejího HQ. Není-li na mapě bezprostředně nadřazené HQ, program najde výše nadřazené HQ (regimental, divisional.....). V zásadě čím blíže je jednotka ke svému velitelství, tím lepší je šance na dodání zásob. Je-li jednotka na stejném hexu, jako její HQ a toto HQ není v módu „bez zásob“, je tato jednotka dozásobena automaticky bez dalších pokusů.

Jak roste vzdálenost jednotky od jejího HQ, klesá šance být úspěšně dozásoben tímto velitelstvím v případě selhání hlavního zásobování. V následující tabulce jsou uvedeny vzdálenosti pro jednotlivá HQ, pro která má jednotka 50%ní šanci na dodání zásob.

Typ HQ	Vzdálenost v hexech (50%)
Army	Není limitováno
Corps	90
Division	30
Brigade	15
Regiment	15
Battalion	8

Jednotka může být zásobena i na mnohem větší vzdálenosti, než je zde uvedeno, ale samozřejmě s daleko nižší pravděpodobností.

Pohne-li se velitelství na novou lokaci, je v příštím tahu automaticky vedeno jako „bez zásob“ a nemůže provádět zásobování podřízených jednotek. Kromě toho, každé HQ kromě armádního velitelství provádí na začátku každého tahu

pokus o zásobování jako každá jiná jednotka. Nejprve je to pokus proti základní hladině **ammo** a v případě selhání má další pokus o zásobování na základě vzdálenosti od svého nadřízeného velitelství.

Je-li zapnuta možnost **Command control** v **Optional rules**, jsou výše uvedené vzdálenosti zásobování násobeny modifikátorem v závislosti na „kvalitě“ jednotlivých velitelství v daném roce války. Tabulka na konci této kapitoly uvádí modifikátory pro výpočet 50%ní šance dosahu zásobování u HQ jednotlivých zemí v závislosti na roce války.

Dalším důsledkem zapnutého módu **Command control** je funkce tzv. CP (command post), což je něco jako velitelská četa každé roty. Tato četa je znázorněna ikonkou vysílačky ve svém INFOBOXU a je rozsvěcována při zvolení možnosti **highlight HQ**. Dosah této velitelské čety při zásobování je poloviční, než je aktuální hodnota battalion HQ. Pokud tuto četu ztratíte, přijdete i o výhody s tím spojené. Jednotky, které se pohybují mimo dosah své velitelské čety (nebo když byla velitelská četa ztracena) mají nižší šanci zvýšit si ztracenou morálku a tím i nižší šanci se oddisruptnout. Na rozdíl od ostatních „opravdových“ HQ je dosah znázorněný po stisknutí horké klávesy **W** dosah konečný, a ne pouze 50%ní hranice úspěšnosti.

Důsledky stavu „bez zásob“

Jednotka „bez zásob“, útočící přímou palbou, bude mít pro výpočet zásahů započítáno pouze polovinu standardní hodnoty (normálně je to za každý SP jeden „útok“, v případě stavu „bez zásob“ je to jeden „útok“ na každé 2 SP jednotky).

V případě dělostřelectva znamená stav „bez zásob“ vyřazení jednotky z palby.

HQ „bez zásob“ nemůže zásobování podřízených jednotek. V případě zteče má útočící jednotka „bez zásob“ jen $\frac{3}{4}$ efektivitu útoku.

Stav jednotky „bez zásob“ je znázorněn obrysem kulky poblíž horního levého okraje jejího INFOBOXU.



		Nové dosahy pro jednotlivá HQ			
Rok	Modifikátor	BTLN	RGT/BDE	DIV	CORPS
NĚMĚCKO					
1939	1	8	15	30	90
1940	1,1	9	17	33	99
1941	1,2	10	18	36	108
1942	1,2	10	18	36	108
1943	1	8	15	30	90
1944	0,90	7	14	27	81
1945	0,85	7	13	26	77
RUSKO					
1939	0,60	5	9	18	54
1940	0,60	5	9	18	54
1941	0,60	5	9	18	54
1942	0,70	6	11	21	63
1943	0,80	6	12	24	72
1944	0,85	7	13	26	77
1945	0,85	7	13	26	77
BRITÁNIE					
1939	0,9	7	14	27	81
1940	0,9	7	14	27	81
1941	1	8	15	30	90
1942	1	8	15	30	90
1943	1,1	9	17	33	99
1944	1,1	9	17	33	99
1945	1,2	10	18	36	108
USA					
1942	0,85	7	13	26	77
1943	1	8	15	30	90
1944	1,2	10	18	36	108
1945	1,3	10	20	39	117
ITÁLIE OSA					
1940	0,8	6	12	24	72
1941	0,75	6	11	23	68
1942	0,70	6	11	21	63
1943	0,65	5	10	20	59
ITÁLIE SPOJENCI					
1943	0,7	6	11	21	63
1944	0,7	6	11	21	63
1945	0,7	6	11	21	63
SLOVENSKO					
1941	0,90	7	14	27	81
1942	0,85	7	13	26	77
1943	0,80	6	12	24	72
1944	0,70	6	11	21	63
Rok	Modifikátor	BTLN	RGT/BDE	DIV	CORPS

		Nové dosahy pro jednotlivá HQ			
Rok	Modifikátor	BTLN	RGT/BDE	DIV	CORPS
BELGIE					
1940	0,75	6	11	23	68
NORSKO					
1940	0,8	6	12	24	72
FINSKO					
1939	1	8	15	30	90
1940	1	8	15	30	90
1941	1	8	15	30	90
1942	1	8	15	30	90
1943	0,95	8	14	29	86
1944	0,90	7	14	27	81
POLSKO					
1939	0,85	7	13	26	77
FRANCIE					
1939	0,85	7	13	26	77
1940	0,85	7	13	26	77
SVOBOD. FRANCIE					
1940	0,9	7	14	27	81
1941	1	8	15	30	90
1942	1	8	15	30	90
1943	1,1	9	17	33	99
1944	1,1	9	17	33	99
1945	1,2	10	18	36	108
VICHY FRANCIE					
1940	0,8	6	12	24	72
1941	0,8	6	12	24	72
1942	0,8	6	12	24	72
RUMUNSKO OSA					
1941	0,80	6	12	24	72
1942	0,75	6	11	23	68
1943	0,70	6	11	21	63
1944	0,70	6	11	21	63
RUMUNSKO SPOJENCI					
1944	0,70	6	11	21	63
1945	0,70	6	11	21	63
ŘECKO					
1940	0,80	6	12	24	72
1941	0,80	6	12	24	72
Rok	Modifikátor	BTLN	RGT/BDE	DIV	CORPS

		Nové dosahy pro jednotlivá HQ			
Rok	Modifikátor	BTLN	RGT/BDE	DIV	CORPS
MAĎARSKO					
1941	0,90	7	14	27	81
1942	0,85	7	13	26	77
1943	0,80	6	12	24	72
1944	0,75	6	11	23	68
1945	0,70	6	11	21	63
HOLANDSKO					
1940	0,8	6	12	24	72
JUGOSLÁVIE					
1941	0,7	6	11	21	63
Rok	Modifikátor	BTLN	RGT/BDE	DIV	CORPS

NOČNÍ BOJE

V některých novějších hrách série Campaign Series je možné hrát i noční scénáře, považují tudíž za rozumné zmínit se o speciálních pravidlech pro noční boj:

- mapa je znázorněna tmavě. Hexy mimo výhled nebo nedosažitelné jsou znázorněny s tmavě modravým překryvem
- „nepěší“ jednotky se pohybují s dvojitou AP spotřebou, a to i v osvětlených oblastech (viz dále). Pohyb pěších jednotek ovlivněn není
- LOS („Line of Sight“) je v nočních scénářích vždy pouze JEDEN HEX. Tento limit může být ovšem „prodloužen“ pomocí záblesků z hlavní střílejších jednotek (jsou vidět na vzdálenost udanou hodnotou „Visibility“, či pomocí vystřelení světlice.
- Střelba do hexu v dosahu nočního dohledu (normálně 1 hex, více jen v případě osvětlených hexů) probíhá s plnou silou, zatímco střelba do hexu se záblesky je vedena silou poloviční.

ZÁBLESKY



Pokud jednotka, která by byla při běžném denním scénáři v dosahu viditelnosti nepřítele vystřelí nebo vstoupí do minového pole v neosvětleném hexu, je tento hex označen zábleskem. To umožní nepříteli na daný hex střílet. Tato střelba probíhá s poloviční silou (zaokrouhлено nahoru), je-li daný hex neosvětlený (světlicí) a je dva a více hexů od střílejší jednotky. Záblesky nejsou vidět na vzdálenost větší, než je údaj „Visibility“. Je-li na hexu označeném

zábleskem více jednotek, je při přímé střelbě nepřítele náhodně jedna z nich vybrána a na ní je vypočítáván útok. Výsledek střelby do hexu se záblesky je vždy reportován jako „Unknown effect vs. unknown units“. Záblesk automaticky zmizí na konci příštího tahu.

SVĚTLICE

Při nočních scénářích bývají obě strany vybaveny určitým počtem světlic. Tento počet je jednak znázorněn přímo na SPODNÍ LIŠTĚ hned vedle ikony počtu kouřových granátů, jednak je vypsán v LIŠTĚ JEDNOTEK pod položkou kouř. Stejně jako u kouřové munice, je-li zapnuta možnost Fog of War, je u soupeře místo počtu světlic otazník.

Jakákoli jednotka s útočným číslem větším než nula a alespoň 20 AP body se může pokusit vystřelit světlici během svého tahu. Každý pokus o vystřelení světlice má 40% šanci na úspěch. Každý pokus bez ohledu na výsledek spotřebuje 20 AP.

Pokouší-li se o výstřel světlice disruptlá jednotka, je pravděpodobnost úspěchu pouze 20%. Je-li u světlici střílejší jednotky její velitel, je šance na úspěch zvýšena o pětinašobek jeho **command** hodnoty (za cenu 20 AP velitele za každý pokus o střelbu světlice, u kterého „asistuje“). Samotný velitel nemůže světlici vystřelit.

Světlici zkoušíte vystřelit stejně jako pokládáte kouř, jen místo klávesy **ALT** držíte kombinaci **ALT+SHIFT**.

Světlice může být vystřelena maximálně na dva hexy od střelející jednotky, pokud ovšem tato nevyužívá nepřímého módu střelby – v takovém případě lze světlici vystřelit na vzdálenost rovnající se polovině standardního dostřelu. Při střelbě světlice jednotkou pomocí nepřímého módu střelby **NENÍ** tato střelba o kolo pozdržena (jako je tomu u normální nepřímé dělostřelby). Je-li světlice vystřelena, dopadne na cílový hex se 40%ní pravděpodobností. Jinak dopadne na jeden ze šesti sousedních hexů od hexu cílového.

Úspěšně vystřelená světlice osvětlí cílový hex a šest okolních hexů. Osvětlený hex je považován za hex v dohledu (LOS) všech jednotek, které by daný hex normálně viděly během denního scénáře. Položená světlice automaticky **neodhalí** ukryté nepřátelské jednotky v osvětlených hexech. Uvidíte ale jakékoli vstupující, vystupující a procházející jednotky.

Světlo vystřelené světlice je odstraněno na začátku příštího tahu.

SPECIALITY HER RISING SUN

V této kapitole se budeme zabývat specialitami hry RISING SUN a jejich následných datadisků. Jsou to vlastně zvláštní pravidla týkající se japonských jednotek.

JESKYNĚ

Tento speciální typ opevnění se nevyskytují v jiné hře Campaign Series. Tato opevnění mohou využívat pouze **pěší japonské** jednotky. Japonské nepěší jednotky a nejaponské jednotky sice mohou vstoupit na hex s jeskyněmi, neposkytuje jim to však **ŽÁDNOU** výhodu.

- Nepřímá střelba (dělostřelba) nemá na jednotky v jeskyních **ŽÁDNÝ** efekt !
- Jednotka v jeskyni se nikdy v důsledku střelby či útoku nepřítele nestáhne (RETREAT). Místo toho ztratí další SP.
- Jeskyně které jsou od sebe vzdáleny maximálně tři hexy, mohou být použity pro skrytý přesun. Jinými slovy, jednotka se může přesunout z jedné jeskyně do jakékoli jeskyně v dosahu tří hexů, a to za cenu 100 AP. Jednotka vstupující či vystupující z jeskyně je skryta očím spojenců a zůstává tedy při tomto pohybu neodhalena.
- Pokud japonská jednotka ukrytá v jeskyních nevystřelí ve výhledu (LOS) nějaké spojenecké jednotky, zůstanou jeskyně **vždy neodhaleny**, a to až do okamžiku, kdy do tohoto hexu nevstoupí (nebo nebudou chtít vstoupit) spojenecké jednotky. Tato modifikace je opět jednostranná, spojenecké jednotky v hexu s jeskyněmi **mohou** být spatřeny, resp. jeskyně budou japonskými jednotkami spatřeny **vždy**.

SPECIÁLNÍ TERÉN

Nebudu se detailně zabývat speciálními terény v RS jako např. KUNAI (typ tropické trávy) – jejich hodnoty maskování (CONCEALMENT) rychle zjistíte přímo ve hře. Jediným důležitým terénem, který stojí za zmínku, je **HUSTÁ DŽUNGLE** (Dense Jungle). Jednak do ní mohou vstupovat pouze pěší jednotky (po cestách mohou i transportní), jednak se z ní **NEDÁ** střílet proti letadlům ani nepřímou dělostřelbou.

BANZAI ÚTOK

Výjimečná schopnost fanatických japonských vojsk je ve hrách Campaign Series zohledněna přidáním speciálního módu útoku.

Každý japonský velitel, který není unavený (FATIGUED) a má alespoň 20 AP se může pokusit u svých podřízených jednotek vyvolat fanatické šílenství. Po vybrání velitele a stisknutí klávesy **B** se pokusí tento důstojník o vyvolání BANZAI módu. Ostatní japonské jednotky, které mohou podlehnout BANZAI módu s vybraným velitelem jsou zvýrazněny.

V jednom kole se může jeden velitel pokusit vyvolat BANZAI mód pouze jednou. V případě úspěchu vyvolá velitel BANZAI mód u všech vhodných jednotek v okruhu rovnajícímu se COMMAND tohoto velitele (tyto jednotky se rozsvítí). Kromě toho je úspěch velitele znázorněn též zprávou „BANZAI! Morale check successful“. Bonusy a postihy za BANZAI mód trvají celý tah Japonců a i následující spojenecký tah.

Jednotky schopné podlehnout BANZAI módu

- musí být japonské
- musí být schopny „pěšáka“ pohybu
- musí mít assault value větší než 0 (krom velitele)
- jakýkoli velitel (i motorizovaný)

Jednotky, které nepodlehnu BANZAI módu

- disruptlé
- unavené
- s menším počtem AP než 20
- jakákoli jednotka, která má pasažéra nebo někoho veze
- fixovaná jednotka
- jakákoli jednotka schopná nepřímé dělostřelby.

Speciální efekty a postihy za BANZAI útok

- assault hodnota jednotek v BANZAI módu je ztrojnásoben (ale jsou hned unavené, což jim snížilo zteč na polovinu)
- automaticky jsou unavené
- nulové AP ceny za vstup do bráněného hexu (jinými slovy na zteč stačí jen 20AP potřebných na útok !)
- jednotky čelící BANZAI útoku se nemohou stáhnout – místo toho utrhá SP ztráty
- nepočítají se terénní modifikátory morálky (kladné ani záporné)
- terénní modifikátory při obraně jsou pro bránící BANZAI jednotky (během tahu spojenců následujícím po BANZAI módu) sníženy o 0,1 (zohlednění faktu, že tyto jednotky méně využívají terénního krytí)

DALŠÍ SPECIALITY JAPONCŮ

Japonský velitel má dvakrát větší pravděpodobnost, že přijde k úrazu v případě střelby na hex, kde stojí (je-li s jednotkou, na kterou je vedena střelba, je to tedy 4%, je-li sám, je to 20%).

Na rozdíl od ostatních národností, u kterých byly jen speciální jezdecké oddíly na bicyklu, VŠECHNY japonské RIFLE, ENGINEER, MG a ATR jednotky mohou jezdit na kolech.

JAK VYHRÁT

Vítězství je v klasické (nekampaňové) hře určeno počtem VP, které vaše strana získala do konce scénáře. VP jsou získávány třemi základními způsoby:

KONTROLA NAD DŮLEŽITÝMI LOKACEMI

Některá místa na mapě byla ohodnocena tvůrcem scénáře jako natolik významná, že jejich držení je spojeno se získáním určitého počtu VP. Většinou to funguje tak, že na začátku scénáře jsou všechny nebo část lokací pod kontrolou jedné strany a v průběhu hry se druhá strana snaží tyto významné lokace dobýt.

Na mapě jsou významná místa vyznačena dobře viditelnou značkou s hodnotou VP.

Získat lokaci lze tak, že do ní najedete jakoukoli jednotkou kromě prázdné transportní jednotky nebo velitele.

ELIMINACE NEPŘÁTELSKÝCH JEDNOTEK

Za každý SP, který sestřelíte nepříteli jste odměněni určitým počtem VP v závislosti na „důležitosti“ sestřelené jednotky. Aktuální přehled o ztrátách a stavu VP získáte z hlavního menu v položce **Status**.

PRŮLOMOVÉ LOKACE

Poněkud zvláštním typem jsou takzvané průlomové lokace na okrajích mapy, které znázorňují stav prolomení nepřátelské fronty. Tyto lokace nemohou být „kontrolovány“ podobně jako klasické lokace a jejich hodnota je závislá na počtu SP té strany, pro kterou je to lokace průlomová, které přes tento hex z mapy stáhne – na začátku je hodnota tohoto hexu nulová. Stažení z mapy se děje tak, že s jednotkou najedete do průlomového hexu a vyberete *Units – remove from map*. Jednou stažená jednotka už se nemůže vrátit do scénáře.

Více informací viz část VI.

ČÁST IV – HRANÍ KAMPANĚ

Ve hrách Campaign Series existují dva různé typy kampaní – **náhodná** (Dynamic campaign game DCG) a **navazující** (Linked campaign game LCG). Informace o tom, jaký typ kampaně si vybíráte je zobrazen v úvodu historické informace k dané kampani.

DCG je základním typem kampaně. Je to série spojených, náhodně generovaných scénářů hraných v historické návaznosti.

LCG je taková kampaň, kde je každý jednotlivý scénář vyroben „na míru“ a potom spojen do řady. Závisí na vašem výsledku v misi, jakou další misi budete hrát – jinými slovy vaše „cesta“ kampaní závisí na vašich úspěších.

V obou typech kampaní se vaše „jádro“ bojové skupiny přesouvá ze scénáře do scénáře, pokračuje se stejným stavem, jak ukončil předchozí misi („nabalování“ ztrát je v kampani často příčinou neúspěchu v pozdějších fázích), v obou typech lze obdržet posily, přesto existují významné rozdíly.

ROZDÍLY MEZI DCG A LCG

Možnost	DCG	LCG
Váš „osobní“ velitel ?	Ano	Ne
Je-li váš velitel zabit, je kampaň ukončena ?	Ano	Ne
Můžu si vybrat, za jakou stranu budu hrát ?	Ano	Ne
Můžu si vybrat, jakým jednotkám budu velet ?	Ano	Ne
Můžu si vybrat velikost své bojové skupiny ?	Ano	Ne
Je kampaň vedena v „historických“ intencích ?	Ne	Ano
Je kampaň vedena na „historických“ reálných mapách ?	Ne	Ano
Má úroveň mého vítězství v misi nějaký vliv na příští misi kampaně ?	Ne	Ano
Může utrpět „jádro“ mé skupiny ztráty ?	Ano	Ano
Můžu dostat posily ?	Ano	Ano
Dostanu nějaká „vylepšení“ v průběhu kampaně ?	Většinou ano	Pravděpodobně ne

Ve hře je mnoho různých kampaní různé délky a z různých období druhé světové války.

Pro zahájení nové kampaně nebo nahraní rozehrané kampaně vyberte v hlavním MENU položku *Play Campaign*.

Main menu – Play Campaign



VELITELÉ KAMPAŇĚ

V obrazovce **campaign commanders** si můžete vybrat zahájení nové kampaň, obnovení kampaň rozehrané nebo vymazání starých souborů kampaň, kterou už nechcete dál hrát. Tlačítko „**begin new**“ zahájí nastavování nové kampaň.



NOVÁ KAMPAŇ

V obrazovce „**new campaign**“ si v pravé části vyberete ze seznamu dostupných kampaň. Kliknutím na název dané kampaň se vám v levé spodní části zobrazí historické informace k dané kampaň. Dále máte možnost vybrat:

Nationality – národnost, za kterou chcete kampaň hrát – závisí na vybrané kampaň, z jakých možností můžete volit

Command level – vybíráte velikost bojové skupiny, které budete velet. Do určité míry tím určíte i komplexnost kampaň. Tak jak získáváte zkušenostní body

v průběhu kampaně, může vám být nabídnuto velení většího útvaru. Zda toto velení přijmete závisí čistě na vás.

Po kliknutí na OK se otevře dialogové okno, které vám nabídne výběr:

Portrait – klikáním na šipky si zvolíte tvář svého velitele

Name – použijte nabídnuté jméno nebo si svého velitele pojmenujte po svém

Organization type – vybíráte, zda budete velitelem pěchotním či tankovým (to neznamena, že ten druhý typ jednotek nebudete mít k dispozici – bude ale záviset na typu scénáře v kampani)

A/I level – vybíráte obtížnost kampaně, přičemž ta je dána větším počtem nepřátelských jednotek. Ve dvou nejobtížnějších nastaveních dochází i ke změnám v bojových a zásobovacích modifikátorech – ve prospěch počítače.

Po kliknutí na OK si v řadě navazujících oken vyberete **přesnou** jednotku, které budete velet v kampani. Po dokončení tohoto výběru program během okamžiku vytvoří „jádro“ vaší bojové skupiny (OOB – organization of battle). Poté vyskočí okno „**character screen**“.

OBRAZOVKA VELITELE

Tato obrazovka ukazuje informace o průběhu kampaně: obrázek velitele, jeho aktuální hodnota a počet zkušenostních bodů, podřízený útvar a datum aktuálního scénáře kampaně. Vyznamenání získaná v průběhu kampaně za vynikající výsledky jsou zobrazena v okénku „**decorations**“. Počet a typ těchto vyznamenání je čistě dekorativního charakteru a nemá žádný vliv na výkonnost vašeho velitele.

Z obrazovky „**character screen**“ můžete vybírat:

Begin next mission – zahájí další misi vaší kampaně (pokud nemáte nějakou rozehranou)

Resume mission – tlačítko je dostupné pouze v případě, že máte již nějakou misi své kampaně rozehranou

Review command – po stisknutí tlačítka se vám zobrazí útvar vašeho velitele včetně aktuální síly každé jednotky a jejich zkušenostních bodů

Campaign history – jakmile máte za sebou první misi, zobrazuje se v tomto okně stručný přehled jednotlivých ukončených misí včetně data a místa konání a hodnocení vašeho výsledku v této misi.

OBRAZOVKA MISE

Před zahájením každé nové mise uvidíte obrazovku s mapou celé fronty a zdůvodnění úkolu vašeho útvaru v následující misi. Lokace konání vaší mise je na mapě zvýrazněno červenožlutou tečkou.

MISE KAMPANĚ

ZKUŠENOSTNÍ BODY

Během kampaně získávají jednotky pod vaším velením zkušenostní body na základě počtu „zabitých“ nepřátel a na základě celkového úspěchu v misi. Nashromáždí-li jednotka dostatek zkušenostních bodů, její morálka se zvýší. Jakmile dojde k tomuto zvýšení, jsou zkušenostní body jednotky sníženy o množství nutné k dosažení aktuální hladiny. Jakmile získá dost zkušenostních bodů váš velitel, je povýšen. Zkušenost rovněž ovlivňuje zda a kdy bude vašemu veliteli nabídnuto velení většího útvaru (tato nabídka může být bez následků

odmítnuta, chcete-li pokračovat se stávající velikostí své bojové skupiny). Přidělení větší bojové skupiny se obvykle děje na nejbližší vyšší hladinu, výjimečně vám však může být nabídnuto velení rovnou o dvě hladiny většího útvaru.

Vítězství v misi kampaně je z větší části založeno na množství zabitých nepřátelských jednotek, ale do této kalkulace jsou zahrnuty i jiné faktory.

Kromě odlišné kalkulace vítězství v misi kampaně je hraní scénáře v kampani stejné, jako hraní „normálního“ scénáře. Během kampaně je vyřazena funkce SAVE AS, hra totiž ukládá automaticky vždy při ukončování. Vy tudíž ukládat nemusíte.

POSILY



Váš bojový útvar obdrží občas posily ve formě SP. Většinou přicházejí „posily“ jednou za týden bojového času a SP mohou být přiděleny kterékoli jednotce vaší bojové skupiny, která není v plném stavu. Všimněte si, že přidaná SP mohou snížit morálku celé jednotky. To simuluje příchod nových, málo zkušených mužů

do skupiny vašich veteránů. Počet obdržených SP a čas příchodu závisí na velikosti vašeho bojového útvaru, na sektoru, ve kterém bojujete a na aktuálním datu.

VYLEPŠENÍ VYBAVENÍ

V určitých místech kampaně může být vaše bojová skupina „vylepšena“ novým vybavením. Např. staré tanky mohou být nahrazeny novými modely, které právě dorazily na frontu, nebo např. minometná jednotka dostane nové 120 mm minomety místo původních 81mm. Někdy je toto vylepšení relativně skryté – např. se zvýší útočná čísla vaší pěchoty proti těžkým cílům (získání účinnějších protitankových zbraní). Někdy může toto vylepšení vyústit i ve změnu organizace vaší bojové skupiny (např. se váš regiment bude náhle skládat ze dvou batalionů místo původních tří). Pamatujte na to, že ne vždy (pravděpodobně spíše velmi výjimečně) získáte nové vybavení při první možné příležitosti. Někdy to může zabrat i několik měsíců, než nové jednotky „dorazí na frontu“.

Zlepšovací proces proběhne automaticky, vy budete na tuto skutečnost pouze upozorněni zprávou. K prohlédnutí nových jednotek a vybavení otevřte položku *character screen – review command*.

ČÁST V – EDITORY ANEB VYTVOŘ SI SVŮJ VLASTNÍ SCÉNÁŘ

Na cestě k vytvoření pěkného scénáře vás čekají 4 hlavní kroky:

- navrhnout mapu (vytvořit *.map soubor)
- vytvořit systém jednotek (*.org soubor)
- vytvořit vlastní scénář (*.scn soubor)
- výsledný hotový scénář otestovat

Každý scénář vyžaduje „map“ soubor, „org“ soubor a „scn“ soubor. Ačkoli soubory „map“ a „org“ mohou být využívány více scénáři, soubor „scn“ je zcela unikátní. Při vytváření vlastního scénáře tedy můžete použít již hotové „org“ a „map“ soubory, v takovém případě v nich však nesmíte provádět žádné změny (ovlivnili byste pochopitelně i scénář, který tyto soubory již využívá).

EDITOR MAP

V hlavním menu stiskněte tlačítko **EDIT MAP**. Objeví se obrazovka editoru mapy. Buď můžete použít zobrazených políček a vytvořit náhodnou mapu, nebo můžete (po stisknutí tlačítka **EDIT EXISTING MAP**) vybrat z již vytvořených „map“ souborů.



Vytváříte-li mapu novou, máte v zásadě dvě možnosti:

1. Použijete různé kontrolky (posuvná políčka, vypínače a šipky) tak, abyste nastavili základní parametry mapy jako je velikost mapy, základní výška terénu, přítomnost či absence pobřeží, jezera či velké řeky. Posuvná políčka jsou zastoupena pro **každý** terén dostupný v dané hře. Čím vyšší je nastavení posuvného políčka, tím rozšířenější bude daný typ terénu na mapě (v případě řeky nastavujete její šířku).

Jakmile toto nastavíte k plné spokojenosti, stisknete tlačítko **MAKE MAP** a program vytvoří na základě vašich požadavků náhodnou mapu. Tu poté můžete dále upravovat v editoru.

2. Chcete-li si svou mapu vytvořit hex po hexu sami, nastavíte pouze velikost mapy a ostatní posuvná políčka necháte na základním nulovém nastavení. Po stisknutí tlačítka **MAKE MAP** vytvoří program prázdnou mapu a otevře ji v editoru

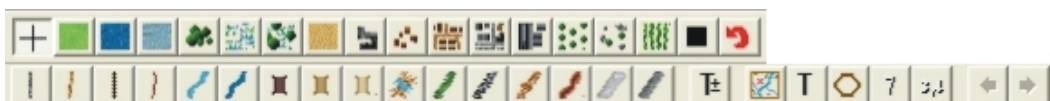
EDITACE MAPY

Práce v editoru buď právě vygenerované či vybrané mapy začíná v 2D pohledu, samozřejmě si můžete v průběhu práce nastavit libovolné zvětšení či mapu otočit. Usoudíte-li, že vámi zvolená velikost mapy nevyhovuje, lze vybráním položky *Extent – Resize* velikost mapy upravit (každá mapa musí ovšem mít lichý počet hexových sloupců).

Mějte na paměti, že každý hex představuje oblast o rozpětí cca 250 m zprava doleva či shora dolů.

Můžete rovněž změnit stoupání terénu a celkové převýšení (*Values – Elevations...* zadáním hodnot „base“ (výška nejnižšího stoupání v metrech) a „delta“ (rozdíl mezi hladinami stoupání v metrech)). Lze změnit i celkovou výši terénu (*Extent – Raise/Lower*). Základní nastavení hodnoty „base“ je 0 (hladina moře) a „delta“ je 25. Výšku terénu jednotlivého hexu lze upravit vybráním příslušné hladiny v roletkovém menu **ELEVATION** a poté klikáním na příslušný hex. Mějte na paměti, že vozidla nemohou překročit okraj hexu, je-li hodnota „delta“ tohoto okraje 50m a více (nezávisle na tom, o kolik se zvyšuje celková výška). Toto pravidlo platí nezávisle na přítomnosti cest přes daný okraj hexu. Je také důležité, aby výškové „skoky“ mezi jednotlivými hexy nebyly větší než 3 (samozřejmě, že většinou bude tato změna o 1), protože grafika v 3D zobrazení nepodporuje větší skok než o tři výškové hladiny.

NÁSTROJOVÁ LIŠTA EDITORU MAP



Různá tlačítka v nástrojové liště umožní snadný přístup ke všem funkcím. Podržíte-li kurzor nad tlačítkem, dozvíte se jeho funkci. Obsáhlejší pomoc získáte vyvoláním helpu F1.

Chcete-li pouze klikat na hexy bez jejich měnění, musíte mít vybraný nástroj „none“. Každý typ terénu má v liště svoje tlačítko. Stačí vybrat, jaký terén chcete umístit a poté kliknutím na zvolený hex terén změníte. To samé platí pro okraje hexů.

Kliknete-li na hex nebo jeho okraj pravým tlačítkem myši, terén vymažete.

Značky na mapě (Map labels)

Pomocí lišty nástrojů lze i pojmenovávat oblasti vaší mapy. Vyberte tlačítko **T±** a poté klikněte na daný hex. Objeví se dialogové okno, ve kterém vložíte jméno. Můžete rovněž změnit velikost a barvu tohoto nápisu. Pozor, máte-li vybranou tuto funkci a kliknete na mapu pravým tlačítkem, vymažete si nejbližší vložený text.

Pro vyplnění větších oblastí vaší mapy stejným terénem či stejnou výškou terénu máte k dispozici dva nástroje:

Bloková výplň (Cluster fill)

držíte-li při vybraném terénu **SHIFT** při klikání na zvolený hex, vytvoří se blok stejného terénu ve vybraném hexu plus v šesti sousedních hexech. Vytváříte tak bloky o velikosti 7 hexů.

Obdélníková výplň (Rectangular fill)

držte **CTRL** po vybrání horního levého rohu a po kliknutí do pravého dolního rohu vybrané oblasti se tato celá vyplní zvoleným terénem. Jednoduchým upravením několika hexů po krajích či vevnitř této oblasti dosáhnete realističtějšího vzhledu.

Mosty

Chcete-li vytvořit most přes jeden či více hexů **ryze vodních**, vytvořte rovnou cestu přes vodní hex a program automaticky vytvoří těžký most přes celý hex. Cesta nesmí zatáčet, jinak program most nevytvoří. Tyto mosty mohou být poté pobořeny v editoru scénáře (v němž lze rovněž přidat most pontonový).

Z menu **FILE** vyberte **SAVE** a v dialogovém okně **SAVE AS** zadejte jméno mapy. Tento soubor pak bude uložen se zvoleným jménem do adresáře hry s příponou **.map**. Jakmile jste dokončili a uložili mapu, můžete editor map ukončit (*File - Exit*). Je dobré ukládat „map“, „org“ i „scn“ soubory se stejným názvem.

EDITOR ORGANIZAČNÍ STRUKTURY

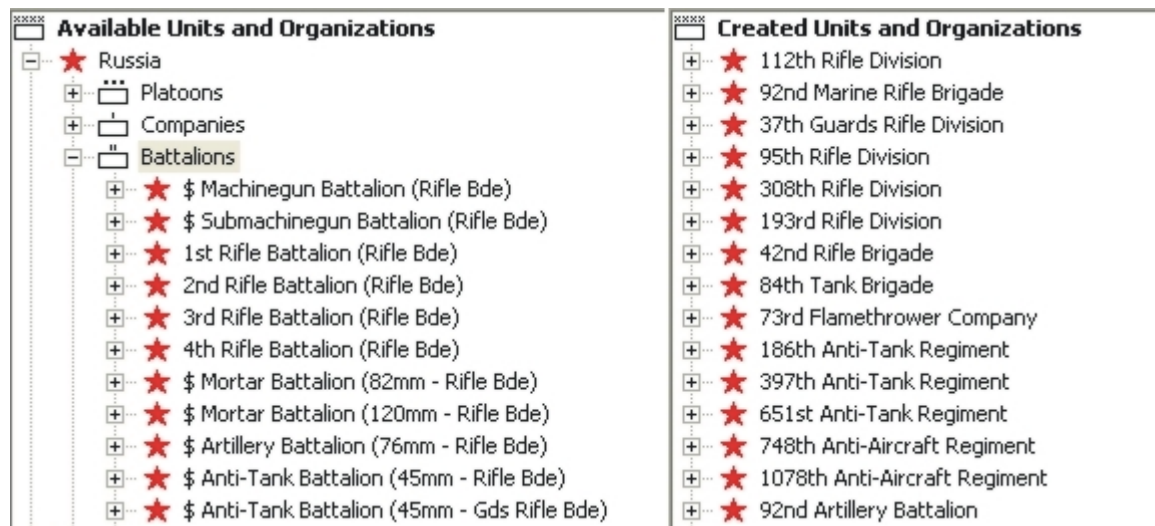
Kromě mapy potřebuje každý scénář i soubor **.org** (zkratka pro „organizace“). Je to soubor, do kterého jsou vepsány všechny útvary všech jednotek, které se budou na mapě pohybovat. OOB (Order of Battle) editor vám umožní vybrat z velmi široké nabídky historicky odpovídajících jednotek. V hlavním menu stisknete tlačítko **Edit Order of Battle**, čímž se OOB editor spustí.

Prvním krokem v OOB editoru je nastavení data (měsíce a roku) z roletkového menu v liště nástrojů. Toto datum bývá zpravidla shodné s datem, ve kterém se bude odehrávat váš scénář. Toto nastavení je poměrně důležité, odvíjí se od něj národnost i typ jednotek, které budete moci použít.

Dostupnost jednotek v OOB editoru		
Národnost	Použitelné nejdříve od	Použitelné nejpozději do
Finská	listopad 1939	září 1944
Německá	září 1939	květen 1945
Maďarská	červenec 1941	květen
Italská	srpen 1941	květen 1943
Polská	září 1939	září 1939
Rumunská (spojenci)	srpen 1944	květen 1945
Rumunská (osa)	červenec 1941	srpen 1944
Ruská	listopad 1939	květen 1945
Slovenská	červen 1941	červenec 1944



Lišta nástrojů OOB editoru je poblíž horního okraje a obsahuje nástroje potřebné pro převádění vybraných „orgů“ a jednotek z jednoho místa na druhé.





Nalezení útvarů

Seznam zobrazený v levé části ve sloupci **“Available Units and Organizations”** zobrazuje všechny dostupné útvary, od čety po armádní sbor. Útvary jedné národnosti jsou vždy řazeny u sebe. Pro zobrazení všech jednotek ve zvoleném útvaru dané národnosti klikněte na tlačítko **“+”** vlevo od útvaru. Je velmi důležité, aby každá zvolená jednotka vašeho OOB patřila pod nějaký útvar.

Nemůžete prostě jen tak přetáhnout např. nezávislou četou, je nutno je sdružit pod prapor či vyšší útvar. Je doporučeno budovat svou OOB nejméně o síle praporu, což je nejmenší možná jednotka, která má své nezávislé velitelství. Pokud přesto chcete použít speciální četou, přesvědčte se, že jste ji vložili pod organizační strukturu použitím tlačítka „**Lower Unit/Org**”.




Přidávání jednotek do OOB

 Jakmile naleznete útvary, které chcete přidat do OOB, vyberte je jedním klikem a poté stiskněte tlačítka **Add Unit/Org (Auto)**. Tím automaticky přiřadíte svému útvaru náhodné číslo (pro útvar od praporu výše).

 Chcete-li jednotce přiřadit specifické číslo, lze ji do OOB přidávat pomocí tlačítka **Add Unit/Org (User)**, pokud to však uděláte pro jednotku velikosti divize a výše, vezte, že budete muset zadávat **mnoho** názvů jednotek podřízených vaší specificky očíslované (tedy např. názvy všech pluků podřízených divizi).

Umístění velitelů do OOB

Ručně lze přidat velitele k jednotce velikosti čety a více. Pokud to chcete udělat, otevřete si na levé straně obrazovky seznam jednotek dané národnosti a pojedete dolů až narazíte na různé velitele. Samozřejmě „5 Commander“ je lepší nežli „1 Commander“ (viz VELITELÉ str. 37). Pokud přidáváte velitele k motorizovaným jednotkám, přesvědčte se, že je rovněž motorizován („mot. Commander“). To samé platí i pro případné lyžařské jednotky („ski Commander“).

Pro vlastní přidání velitele ho vyberte ze sloupce „Available Units and Organizations“, levým tlačítkem klikněte na tlačítka  **Add Unit/Org (Auto)** v nástrojové liště. Tím velitele přesunete do pravého sloupce „Created Units and Organizations“. Potom klikejte na tlačítka  **Move Unit/Org Up** tak dlouho, doku se vámi vybraný velitel neocitne právě pod jednotkou, do které ho chcete zařadit. Kliknutím na tlačítka  **Lower Unit/Org** vřadíte vybraného velitele do požadované jednotky.


ORG editor nepřidává velitele automaticky, takže na to nesmíte zapomenout. Přidáním většího počtu velitelů či velitelů kvalitnějších na tu či onu stranu se dá podstatně ovlivnit vyrovnanost vznikajícího scénáře.





Úpravy organizační struktury

Pokud chcete vytvořit své vlastní upravené orgy, např. přidat specifický typ praporu do pluku, lze to udělat obdobně jako se přiřazuje velitel. Jednotku vyberte ze sloupce „**Available Units and Organizations**“, levým tlačítkem klikněte na tlačítko **Add Unit/Org (Auto)** v nástrojové liště. Tím ji přesunete do pravého sloupce „**Created Units and Organizations**“. Potom klikněte na tlačítko **Move Unit/Org Up** tak dlouho, doku se vámi vybraná jednotka neocitne právě pod jednotkou, do které ji chcete vřadit. Kliknutím na tlačítko **Lower Unit/Org** vřazení provedete.

Další tipy pro práci s lištou OOB editoru

 Pro rychlý přesun vybrané jednotky/orgu až úplně nahoru lze použít tlačítko **Unit/Org to Top**.

 Tlačítko **Delete** slouží pro vymazání vybrané jednotky/orgu ze sloupce „Created Units and Organizations“

 Tlačítko **Adjust Morale** slouží pro rychlou změnu morálky všech jednotek vybraného orgu. Po kliknutí vyskočí dialogové okno, ve kterém vyberete hodnotu morálky pro všechny jednotky vybraného orgu.

Dokončení organizační struktury a její uložení

Pokračujte s přidáváním orgů obou stran dokud sloupec „**Created Units and Organizations**“ neobsahuje všechny jednotky, které budete při tvorbě scénáře chtít použít. Pokud později zjistíte, že jste zapomněli nějakou jednotku přidat, uložený .org soubor lze samozřejmě znovu otevřít a provést nutné úpravy. Není nutné, abyste do scénáře umístili všechny jednotky obsažené v nově vzniklé OOB. Pro uložení zvolte *File – Save*. V dialogovém okně potom zvolte název vámi vytvořeného .org souboru. Ten bude uložen do adresáře hry k ostatním .org souborům. Po uložení opustíte OOB editor zvolením *File – Exit*.

EDITOR SCÉNÁŘE

Jakmile jste dokončili .map a .org soubory pro váš nový scénář, můžete začít umísťovat jednotky na mapu a definovat parametry vznikajícího scénáře. Po stisknutí tlačítka Edit Scenario v hlavním menu ihned vyskočí dialogové okno, ve kterém si máte vybrat otevření jednoho ze scénářů obsažených v adresáři hry. Pokud nemáte svůj scénář již rozpracovaný, toto okno zavřete. Autoři hry důrazně NEDOPORUČUJÍ otvírat či dokonce upravovat předpřipravené scénáře obsažené v původní instalaci hry. Raději si je uložte pod jiným názvem, než začnete něco měnit.

Jakmile tedy zavřete dialogové okno **Open**, vyberte *file – new* pro zahájení tvorby úplně nového scénáře. Budete vyzváni k zadání jména .map a .org souborů, které mají být nahrány. Vyberte požadované soubory. Potvrďte stisknutím **OK**.

Field	Value
Title	Red Storm at Blinov
Visibility	6
Length	19
First Side	Allied
Allied Air	2
Allied Ammo	80
Allied Smoke	10
Axis Air	0
Axis Ammo	80
Axis Smoke	4
Major Defeat	100
Minor Victory	350
Minor Defeat	250
Major Victory	500
Allied (A/I)	80
Axis (A/I)	20
Mission Type	Static Line Defense

Hlavička scénáře

Zde nastavujete následující parametry:

Title – název scénáře

Visibility – viditelnost, určuje maximální vzdálenost v hexech, které mohou být ve scénáři vidět. Přednastavená hodnota je 20.

Length – délka scénáře, počet tahů. Přednastavená hodnota je 10.

First Side – určuje která strana začíná první tah

Ammo – střelivo, je to pravděpodobnost, že jednotka bude zásobována, pokud nedostane zásoby od svého velitelství (viz Velitelství a zásobování, str. 38). Přednastavená hodnota je 80. Normální hodnoty leží někde mezi 70 a 85. Hodnoty nižší než 70 používejte jen pro jednotky, které mají být podle scénáře odříznuté či bez zásob, naopak hodnoty nad 85 představují extrémně dobré zásobování.

Smoke – počet kouřových granátů pro jednotlivou stranu

Major Defeat, Minor Defeat, Minor Victory a Major Victory jsou bodové hodnoty pro dosažení vítězství v daném scénáři. Program počítá vítězné body (Victory Points, VP) na základě obsazených důležitých lokací a ztrát nepřítele a vlastních jednotek. Pokud VP začínající strany klesne pod hodnotu Major Defeat, potom začínající strana prohrála „na Majora“. Leží-li na konci scénáře hodnota VP mezi hranicemi zadanými pro Minor Defeat a Minor Victory, potom bitva končí remízou atd. Správné nastavení těchto hodnot je nesnadné, záleží na tom, jaká je vaše představa o tom, které lokace by měl útočník získat, jaké může mít asi ztráty, zda bude scénář určen pro hru člověka proti počítači či pro hru pro dva lidské protivníky atd. atd.

A/I hodnota určuje agresivitu dané strany, je-li řízena počítačem. Hodnota leží mezi 100 (nejagresivnější) a 0. Je doporučeno, aby hodnota pro stranu, která má podle vás útočit, ležela někde mezi 60 a 90 (hodnota 100 přitom představuje stav „všichni vpřeeeeed“). Strana, která má podle vás spíše bránit by měla mít hodnotu A/I nižší, někde mezi 10 a 40 (hodnota 0 přitom představuje stav „zemřeš tam kde stojíš, ani o krok zpět“). Pro nalezení optimálních hodnot pro váš konkrétní scénář bude asi třeba malinko experimentovat.

Mission Type může být použito pro vybrání určitého „typu“ scénáře. Vybraná položka ovlivní jednání počítačem řízené strany.

Hodnota **Air** zobrazuje počet náletů, které bude mít strana během scénáře k dispozici. Tato položka je neměnitelná, neboť nálety se nastavují pomocí volby *Scenario – Airplanes...*, kde se zobrazí seznam všech dostupných letadel dle národnosti.”



Prostředí

V tomto okně, které se objeví lze nastavit hodnoty prostředí daného scénáře. Doporučuji používat selský rozum a přizpůsobit tyto hodnoty datu, ve kterém se scénář odehrává, těžko předpokládat zamrzlý potok v půlce července či obilí na konci ledna ☺.

Ground neboli terén lze vybrat Normal (normální), Soft (měkký terén), Mud (bahno) a Snow (sníh). Terén ovlivňuje pohyblivost jednotek v bitvě. Pokud

použijete sníh, bažiny na mapě budou počítačem vyhodnocovány jako les a mokřiny jako otevřený terén.

Water neboli vodstvo lze vybrat Normal nebo Frozen (zamrzlý). Pokud vyberete zamrzlou vodu, všechny vodní hexy budou vyhodnocovány jako otevřený terén a potoky a malé říčky se stanou strouhami.

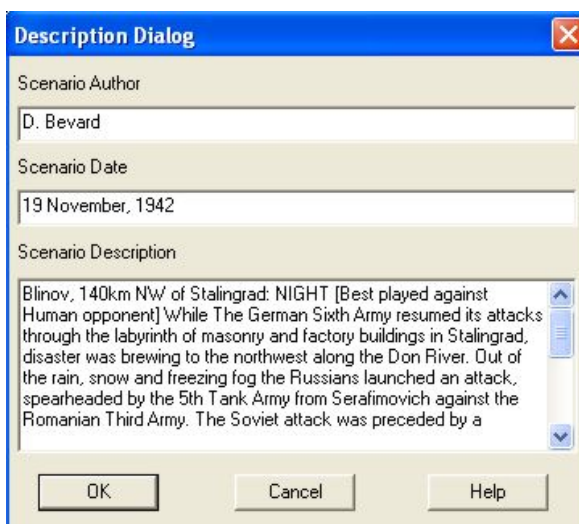
Tree – stromy, lze zvolit Normal, Brown (podzimní), Barren (opadané), Snow (zasněžené). Tyto hodnoty jsou čistě pro potěchu oka a nemají vliv na hru.

Field – pole, lze vybrat Normal (myšleno pole s nějakou plodinou, např. obilím), Plowed (pole zorané, bez plodin), None (žádný). Normal ovlivňuje výhled a pohyb, zatímco Plowed ovlivňuje pouze pohyb a nepředstavuje překážku ve výhledu.

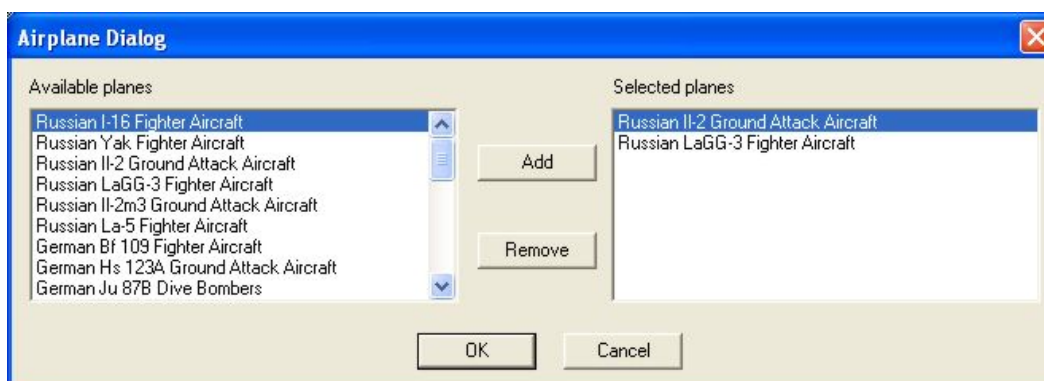
Popisné okno

Popisné okno se používá pro vložení jména autora, data kdy se scénář odehrává, popisu scénáře, případného historického pozadí či čehokoli, co autor chce sdělit hráči před zahájením scénáře. Pokud chcete, aby se datum zobrazovalo tak jako u ostatních scénářů a aby byl scénář korektně seřazen dle data, musíte používat správný formát data, tedy např. 1 May, 1942.

Pokud chcete, aby měl scénář též originální obrázek, zobrazovaný u popisu, vložte obrázek s příponou .bmp a názvem totožným s názvem .scn souboru do adresáře hry. Rozměry by měly být 256x125 pixelů, buď černobílý nebo 256 barev.



Výběr leteckých útoků



Letecké útoky jsou vybrány volbou *Scenario – Airplanes*. Vyskočí dialogové okno se seznamem všech dostupných leteckých sil seskupených podle národnosti. Většina národností má několik typů leteckých útoků. Vyberte požadovaný typ a stiskněte tlačítko **Add**.

Přidávání jednotek



Forces Dialog čili okno jednotek slouží k umísťování jednotek na mapu či jejich přidání ve formě posil. Zobrazuje všechny jednotky obsažené v příslušném .org souboru. Jakmile jsou jednotky umístěny na mapu, jsou z okna jednotek odstraněny. Pokud již umístěnou jednotku z mapy smažete, opět se objeví ve okno jednotek. Pokud si toto okno omylem zavřete, lze jej znovu otevřít

pomocí volby *Units – Forces Dialog*.

Pro vlastní umístění jednotky ji vyberte v okně jednotek a poté pravým tlačítkem klikněte na mapu do požadované lokace. Jakmile takto umístíte jednu jednotku, je automaticky zvýrazněna následující jednotka v okně jednotek.

Nemusíte umístit všechny jednotky obsažené v okně jednotek. Pro úvodní natočení jednotek na mapě použijte tlačítka **Turn (counter)clockwise** v liště. Jakmile nastavíte otočení jedné jednotky, všechny další přidávané z okna jednotek budou mít stejné otočení.

Umístění vzdáleného dělostřelectva

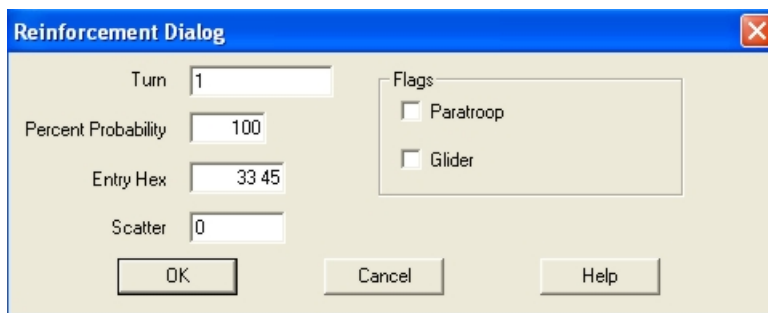
Občas je dobré mít možnost umístit dělostřelectvo mimo mapu, reprezentující vzdálenou dělostřeleckou podporu. Abyste to mohli udělat, musíte nejprve danou dělostřeleckou jednotku najít v okně jednotek (Forces Dialog) a vybrat ji. Neumísťujte ji na mapu, místo toho zvolte volbu *Settings – Add Off Board Artillery*, čímž vyvoláte dialogové okno. Existují totiž dva způsoby umístění vzdáleného dělostřelectva:

- levým tlačítkem klikněte na jakoukoli „prázdnou“ oblast obklopující miniaturní mapu zobrazenou spolu s dialogovým oknem. Všimněte si že jakmile kliknete, změní se x,y koordináty zobrazené v malém okně vlevo dole.
- můžete zadat x,y koordináty v okénku Hex Coordinates. Touto metodou můžete např. námořní děla umístit mnohem dále.

Jakmile jste spokojeni s umístěním, potvrďte stisknutím **OK**. Námořní děla musí být vždy umístěna jako Off Board.

Umístění posil

Pokud chcete, aby se nějaké jednotky objevily v průběhu scénáře jako posily, musíte je umístit na hex, kterým poté do mapy vstoupí (ano, tento hex by měl být na kraji mapy ☺). Poté je vyberte a zvolte



Settings – Add Reinforcements. V následujícím dialogovém okně potom můžete zadat číslo tahu, ve kterém se mají jednotky objevit a procentuální pravděpodobnost, že se tak v daném tahu stane.



Vyberete-li volbu **Air Landed Reinforcements**, dáváte posily na mapu ve formě výsadku či kluzáků. U této volby můžete rovněž zvolit hodnotu rozptylu výsadku. Nejsou žádná omezení ohledně typu jednotky, která může být takto dopravena na mapu, zde autoři apelují na logiku a zdravý rozum tvůrců scénáře.

Pokud je pro vás důležité natočení posil v okamžiku vstupu na mapu, natočte je na mapě před zvolením **Add Reinforcements** do požadované polohy. Rovněž tak jednotky s transportními prostředky buď naložte či vyložte, podle toho, v jaké formě mají poté do hry vstoupit.

Nástrojová lišta editoru scénáře




Tato nástrojová lišta vám umožňuje umístit na mapu různé typy opevnění, pontonové mosty, nastavit důležité lokace (Objectives) a upravit status umístěných jednotek (vázaná, unavená, se sníženým stavem SP) apod. Podržíte-li kurzor nad jednotlivými tlačítky, zobrazí se krátké vysvětlení.

Úprava umístěných jednotek

Při umísťování jednotky na mapu nebo kdykoli poté můžete prostřednictvím nástrojové lišty upravovat různé vlastnosti této jednotky. Můžete ji nastavit jako jednotku vázanou, unavenou nebo disruptlou, můžete upravit její Akční body na začátku scénáře, morálku a její sílu (nikoli ovšem nad rámec standardních hodnot uvedených v .org souboru). Samozřejmě jí můžete též různě otáčet nebo odstranit, stačí ji vždy jen vybrat (dvojitým kliknutím) a poté použít příslušné tlačítko z lišty.

Pokud některé jednotky nastavujete jako vázané (tj. takové, které se nemohou hýbat, dokud na ně není vystřeleno nebo nejsou uvolněny), máte možnost rovněž nastavit číslo tahu, ve kterém budou uvolněny, případně procentuální pravděpodobnost, že se tak stane. Vyberte vázanou jednotku a volte *Settings – Add Release*. Nastavené uvolnění vázané jednotky můžete ověřit či smazat pomocí volby *Settings – View/Delete Releases*.

Umístění významné lokace (Objective hex)

Většina scénářů by měla mít nějaké významné lokace, o jejichž dobytí a udržení se potom obě strany snaží. Klikněte levým tlačítkem na daný hex a poté stiskněte tlačítko  **Objective** v nástrojové liště. V následujícím dialogovém okně

vyberete, která strana bude na začátku významnou lokaci ovládat a též bodovou hodnotu této lokace. Zadáte-li bodovou hodnotu 0 či vyberete-li ovládající stranu „None“, významnou lokaci tím zrušíte.

Pro vytvoření průlomového victory pointu (Exit Objective Hex) vyberte hex na kraji mapy a podobně ho přiřadte nějaké straně. Poté definujte hodnotu této lokace jako -1. Každá jednotka strany, jejíž barva je na výstupní lokaci a která opustí tímto hexem mapu v průběhu scénáře zvýší svou VP hodnotou hodnotu této významné lokace.

Uložení scénáře

Po dokončení scénáře ho uložte volbou *File – Save*. V následujícím dialogovém okně napište jméno, které chcete pro daný scénář používat. Je celkem dobrý nápad ukládat .map, .org i .scn soubory všechny se stejným jménem. Nový .scn soubor bude uložen do hlavního adresáře hry. Po uložení opusťte editor scénářů volbou *File – Exit*. V obrazovce výběru scénáře se potom dívejte po názvu, který jste zadali do hlavičky scénáře.



ČÁST VI - PRAVIDLA PBEM HER 27. TRESTNÉHO PRAPORU

Jestli jste byli tak pilní a prokousali jste se až sem, je velmi pravděpodobné, že máte o hru skutečný zájem ☺. Je tudíž i možné, že nás vyhledáte..... prostřednictvím e-mailu

(mpmv@tanciky.cz, matto@tanciky.cz)

nebo prostřednictvím nástěnky na našich „kmenových“ www stránkách

<http://www.tanciky.cz>

či přímo v diskusním klubu naší skupiny na serveru

<http://www.tanciky.cz/ax/index.php>

.....a budete si chtít zahrát proti někomu z nás. Bude se tedy nejspíš jednat o PBEM hru, a pro tu má náš 27. trestný prapor svá pravidla. Považuji tudíž za rozumné zde tato pravidla uvést ☺:

1) Hráč se zavazuje hrát v duchu fair play (vyjma klasických válečných úskoků), nepoužívat jakoukoliv formu cheatování a vyhnout se zbytečným dohadům se soupeřem.

2) K průzkumu, postupu a vůbec jakýmkoliv bojovým akcím je zakázáno používat prázdná nebojová vozidla (nákladní auta, tahače a další jednotky s assault faktorem 0). Pokud dojde ke kontaktu s nepřítelem, např. v důsledku hlubokého průlomu nepřítele do vlastního týla, musí se tyto jednotky stáhnout směrem od nepřítele (tady apeluji na logiku) a zároveň nesmí úmyslně blokovat cestu k cennějším jednotkám (např. dělostřeleckým postavením)

3) Tyto jednotky je také zakázáno využívat k pozorování a navádění dělostřelecké palby, krom náhodných případů při stahování nebo přemísťování a i tak jen v případě, že jednotka na onom hexu nezůstala stát.

4) Pro prázdná nebojová vozidla je také zakázáno úmyslně je využívat k poutání protivníkovy opportunity fire.

Jedinou výjimkou z těchto pravidel je velitel, který sice sám o sobě má také assault faktor 0, ale jeho cena je natolik vysoká, že pokud se hráč rozhodne využít ho, je to jeho vlastní riziko (připomínám zranitelnost velitele ztečí či palbou na hex)

5) Je zakázáno stahovat jednotky z mapy, krom výstupu na "průlomových" victory pointech. Neexistuje žádná výjimka z tohoto pravidla !!! (Pozor, tohle je změna a znamená o to víc dbát na nákladáky atd. viz předchozí pravidla !!!)

6) Je zakázáno úmyslně se s jednotkami zdržovat na dohled od vstupního hexu pro nepřátelské posily nebo ve vzdálenosti menší než pět hexů včetně. Toto pravidlo platí až do okamžiku, kdy protivník v tomto prostoru zahájí bojovou činnost. Z tohoto pravidla samozřejmě existují výjimky, a to v případech, kdy k tomuto kontaktu došlo skutečně náhodně nebo v případech, kdy je např. vstupní hex zároveň průlomový pro protivníka.

7) Je-li cílem zteče hex obsahující alespoň jeden „hard“ cíl, nelze zteč provádět pouze pomocí halftrucků. Je nutno je kombinovat s jinými typy bojových jednotek.

ČÁST VII – MATTŮV STRATEGICKO - TAKTICKÝ RÁDCE

STRATEGIE

Smyslem a "strategickým" cílem každé bitvy je samozřejmě vyhrát. Ve hrách Campaign series se hraje na body. A ty můžete získávat dvěma způsoby: buď obsazováním victory pointů - tzn. významných bodově ohodnocených hexů anebo ničením sil protivníka - každý SP jednotky má nějakou hodnotu vyjádřenou v bodech. Výsledek bitvy je pak samozřejmě určen kombinací těchto dvou "veličin". Cestu jak toho dosáhnout bych si dovilil nazvat strategií - s jinou strategií se v těchto hrách nesetkáme.

I když oba způsoby získávání bodů jdou ruku v ruce - tedy s obsazováním victory pointů (VP) ničíte i jednotky, které je brání - je přesto nutné občas volit pouze jeden ze způsobů. Samozřejmě obecně platí, že pokud se mi nejprve podaří zničit síly protivníka, je cesta k VP volná. Ale protože všechny scénáře jsou časově omezené, ne vždy na to máte čas. Pak je nutné správně odhadnout možnosti své i protivníka a například zvolit taktiku, kdy se i za cenu vysokých ztrát probijete na drahý VP, kde pak získáte další body odrážením protiútoků protivníka. Nebo naopak při obraně ve vhodnou chvíli ustoupit, přenechat VP protivníkovi, který zde třeba bude muset něco nechat, oslabený útočný hrot později zničit a VP dobýt zpět.

Také záleží, jakou hru vlastně hrajeme. V kampani se snažíme uchránit vlastní síly a pokud hrajeme kampaň proti člověku naopak jemu sil co nejvíc ubrat - VP jsou až vedlejší. Stejně tak v kampani proti počítači je lepší ustoupit před přesilou a nechat si obsadit VP, než ho za cenu těžkých ztrát udržet.

Tedy bych tedy chtěl probrat některé obecné situace a jak zhruba postupovat, přičemž budu za bernou minci brát scénáře hrané proti člověku, které jsou nejtěžší - pokud tedy nepočítám pracně sestavovanou kampaň pro dva. Při kampani hrané proti počítači platí samozřejmě totéž, jen je třeba dávat si pozor na své „jádrové“ jednotky a do předpokladů zahrnout i to, že jejich ztráty by měly být co nejmenší.



ÚTOK PROTI OPEVNĚNÝM POZICÍM

Tady se většinou nedá dělat nic jiného, než soustředit většinu jednotek na nejhodnějším úseku a vrhnout se do útoku. Pokud je to možné, doporučuji nechat si malou mobilní rezervu, která se do boje vloží v okamžiku obsazení a prolomení opevněné linie nebo jako protiváha protivníkovy mobilní rezervy. Dále je potřeba si

rozvrhnout a připravit jednotky, které převezmou obranou obsazeného úseku a hlavní útočné síly budou moci vyrazit za dalším cílem, případně potírat mobilní síly nepřítele. Většina scénářů, kde se útočí proti opevněné linii či bodům, vypadá tak, že linie je držena pěšími jednotkami s podporou AT zbraní a slabých mobilních sil. Hlavní mobilní skupina obránce dorazí v průběhu boje jako posila (viz. např. Giganti na Visle). Úkolem útočníka potom je co nejrychleji, bez ohledu na cokoliv, postupovat vpřed a brutální soustředěnou silou obsadit VP protivníka a zničit síly v jejich okolí. Pak už je možné zaměřit se na obranu. Na druhou stranu to nutí rozdělit síly, čemuž se dá zabránit udržováním tlaku na obránce - nedovolit převzít mu iniciativu a přejít do bodového protiútoků.

KLASICKÝ ÚTOK

Pokud se před útočníkem nerozprostírá důkladné opevnění, může očekávat silnější obranné síly včetně sil mobilních. V tom případě doporučuji nejprve se zaměřit na zničení větší části sil obránce, např. vhodným využitím terénu proniknout za část sil a dvojnásobným úderem, případně úderem kladivo-kovadlina tuto skupinu zlikvidovat. Přičemž obsazení VP bych považoval za až druhotný úkol. Je vhodné udržovat obránce co nejdéle v nejistotě pokud jde o těžiště vašeho útoku, případně mu vhodnou lstí dát na výběr dvě vzdálené pozice. V těžišti pak má útočník značnou převahu a boj bývá v daném místě rozhodnut dřív, než obránce stačí přisunout posily.

SETKÁNÍ

Těchto scénářů se zas tolik nevyskytuje, ale bývají nejspravedlivější, protože poskytují oběma protivníkům shodné možnosti. Tento druh scénářů jsem hrál snad nejčastěji a téměř vždy použil stejnou taktiku. Co nejrychleji se s nerozdělenými silami dostat co nejdál v místě nejpravděpodobnějšího postupu protivníka. V okamžiku setkání dát najevo svou sílu načež se stáhnout v daném místě do obrany a plně udeřit na místě jiném, což většinou vede ke zhroucení útoku protivníka a zároveň i jeho obrany. Občas terén neumožňuje vhodně provést první fázi - pak je nutno zariskovat, vhodně vybrat terén k obraně a soustředit síly k útoku, nejlépe na některém křídle. Pak už jen záleží, jak se zachová protivník a na vašich nervech v případě, že udeří také. Mé hlavní pravidlo v těchto případech je: "nepřerušovat vlastní útok - donutit soupeře přerušit jeho útok". Přičemž stejně jako u klasického útoku platí - nejprve jednotky protivníka, až potom VP.

KLASICKÁ OBRANA

Tady se role obrací. Všele doporučuji okamžitě se stáhnout (je-li to možné) ze všech nevhodných lokací - tzn. těžko uhájitelných s jednotkami, které jsou k dispozici, či snadno obchvatitelných pozic. Základ je nenechat si zničit jednotky a pokud možno nalákat útočníka do pasti - např. mezi dvě uskupení (kdy pak lze zabránit disruptnutým jednotkám v ústupu a zničit je). K tomu je potřeba zajistit si dostatečný průzkum (výhled) a nalézt těžiště útoku protivníka. Potom buď na vhodném místě svést rozhodující bitvu při které je ale třeba těžit z výhody obrany anebo udeřit na slabší část útočnickova uskupení a zničit ji, čímž s největší pravděpodobností rozvrátíte nepřátelský útok nebo alespoň dosáhnete jeho výrazného zpomalení. Za vhodné situace lze také hromadně aplikovat obranu „kuk-bum-bojím“. Při obraně je třeba jednat pružně - platí zlaté pravidlo, že kdo chce uhájit vše, neuhájí nic.

OBRANA V OPEVNĚNÍ

Tady babo rad'. Pokud nemáte mobilní síly, je to ztracená záležitost. Pokud je máte, doporučuji tvrdě uplatňovat taktiku „kuk-bum-bojim“ a za každou cenu tyto mobilní síly uchránit. Pokud je to možné, doporučuji opustit nejvysunutější postavení a radši znásobit obranu někde víc v týlu. Pokud vám dorazí alespoň nějaké posily rozhodně s nimi neútočte mimo vlastní obrannou linii. Pokuste se najít vhodné místo na obranu, nechte útočníka zabřednout do útoku a pak překvapivě udeřte. Opět je třeba zvážit, je-li lepší pokusit se zlikvidovat hrot protivníkovy útoku nebo naopak udeřit jinde. Obecně ale platí, že při těchto scénářích máte málo sil na protiútok a pokud vám soupeř obsadí bunkry a pevnosti, tak ho z nich už asi nedostanete. Je tedy opravdu maximálně důležité, zvážit, která postavení opustit (nebo tam nechat jen zdržovací síly - i jedna četa pěchoty se z pevnůstky vyhání dost špatně) a kam naopak stáhnout síly a držet zuby nehty.

Shrnuto a podtrženo: základem strategie je dokonalé zhodnocení terénu, rozestavení, složení a síly vlastních jednotek. V neposlední řadě také záleží na zkušenostech protivníka a jeho možnostech (pokud znáte daný scénář). Je vhodné připravit si plán i pro několik eventualit a samozřejmě ho vhodně upravovat dle situace. Je třeba mít stále na zřeteli, že většinu soupeřových jednotek nevidíte, ale stejně tak on nevidí vaše. Rozhodně nepodceňujte "strategickou" přípravu na začátku scénáře. Ani nejlepší taktik s nejlepšími fintami a propočty nevyhraje, pokud bude na strategické úrovni jednat chaoticky a nepromyšleně. Na druhou stranu ani nejlepší "strategický" plán vám nezajistí vítězství, pokud ho takticky nedokážete splnit.

TAKTIKA



POUŽITÍ KOUŘE

Nevím proč, ale kouř většina hráčů málo používá. Je pravda, že jsou situace, kdy se to moc nehodí a že kouřových granátů nebývá nazbyt, ale naopak v mnoha případech není nic lepšího. Kdy a jak tedy kouř použít ?

Základní funkce kouře je omezit výhled. Kouř na kolo mé a kolo protivníka přeruší výhled přes hex, kam je položen. Čili jedna z možností, jak ho použít je např. výjezd na otevřený terén, kde už očekáváme obranu protivníka. Dělostřelectvem nastavíme na konci kola položení kouře (pokládá se stejně jako dělostřelba, jen je nutno podržet ještě ALT). POZOR, v případě pokládání kouře doporučuji použít pozorovatele, protože jinak kouř zaručeně padne někam nevhodně. Na začátku dalšího kola kouř padne a naše jednotky mohou vyjet na

volný prostor na hexy, kam není vidět (nebo třeba překonat postřelovanou část silnice). Soupeř ve svém kole také neuvidí nic a teprve až na začátku mého kola kouř zmizí.

Další významná funkce kouře je 50% omezení střelby přicházející i odcházející. Což znamená, že vaše jednotky v kouři jsou hůře zasažitelné a naopak nepřátelské jednotky střílí z kouře špatně. Z toho plyne dvojí použití pro útok:

- a) útok na opevněnou pozici, kterou vidíme: Pokud se nedaří disruptnout osádku opevněné pozice je tu jako možnost hromadná zteč mnoha jednotek. Jak ale zabránit ztrátám při opportunity fire a tahu soupeře po přiblížení? Tím, že položíme kouř na bráněný hex. Tedy v jednom kole se postavíme na doběh, nasměrujeme kouř. V dalším kole kouř padne, přiblížíme útočící jednotky na 1 hex od krytu - střelba na ně je málo účinná - a nastavíme dělostřelectvo (pokud věříme, že uspěje při disruptnutí osádky krytu - nedejte se zmást nízkými hodnotami při nastavování ostřelování - to platí ještě pro kouř, ale v dalším kole, kdy bude podpora padat tam ten kouř už nebude). No a v dalším kole máme možnost provést zteč.
- b) útok na známé, ale neviděné pozice. Příklad: mé jednotky stojí na silnici na kraji lesa, další hex je prázdný a na dalším stojí jednotky protivníka, které mě už jednou za těžkých ztrát odrazily (při vstupu na hex mezi námi). Tzn. že nemohu postoupit vpřed a zároveň nemohu ostřelovat to postavení, protože tam nevidím - střelba naslepo si koleduje o zásah do vlastních řad. Potom je tu řešení za pomoci kouře. Položíme kouř na hex před nepřátelské jednotky (na kraj lesa) a vstoupíme do něj - střelba na obranu je opět málo účinná - stejně tak ale naše. Nicméně teď už je možné zaměřit přesnou dělostřeleckou palbu a v dalším kole provést zteč na nepřátelské jednotky. V případě obrany je dobrá kombinace kouře a taktiky „kuk-bum-bojim“. Kouř je tedy poměrně užitečná věcicka a pomáhá hlavně útočníkovi. Na druhou stranu toto jsou jen mé způsoby použití kouře a určitě existují i další finty - jen na ně přijít.

ÚTOK NA BUNKRY/PEVNŮSTKY

Tato obranná postavení bývají tvrdým oříškem a standardní způsoby útoku na ně většinou neplatí. Je potřeba rozlišovat mezi bunkrem a pevnůstkou. Pevnůstka je totiž už tzv. hard cíl, tedy se na ní střílí AT municí a například dělostřelectvo nebo palba klasické pěchoty se pro ně stává jen výřičem prachu. Navíc pevnůstky se nedají ztákat tanky, průzkumnými vozidly apod. Jedině pokud jsou vybavené plamenometem - pak jsou ale zase tím nejúčinnějším, co se dá nasadit. Tak tedy několik pravidel útoku na tato obranná postavení:

- 1) izolujte je - nepřítel nesmí mít možnost posilovat posádku opevnění - vyhnat celou rotu z bunkru/pevnosti je prakticky nemožné
- 2) vyčleňte značné množství jednotek schopných provést zteč objektu
- 3) v případě bunkrů zapomeňte na ostřelování pěchotou, občas bývá účinné ostřelování tanky na malou vzdálenost, nejúčinnější jsou těžká děla střílející na co nejmenší vzdálenost (ideální jsou ruské kaťuše, případně lodní dělostřelectvo), občas se mi nečekaně podařil zásah přímou palbou minomety
- 4) v případě pevnůstek zapomeňte na ostřelování děly - absolutně neúčinné, jedinou možností je ostřelování tanky na malou vzdálenost

- 5) málokdy se vám podaří disruptnout celou posádku postavení
- 6) pro přiblížení vyžijte maximálně kouř
- 7) zteč, zteč, zteč - z více stran, maximálními a vhodnými silami (v případě bunkrů se mi výborně osvědčila kombinace pěchoty a tanků)

V Rising Sunu se můžete setkat ještě s jeskyněmi - na ty neplatí žádná dělostřelecká palba, za to proti ztečím a přímému ostřelování moc odolné nejsou.

Obranná postavení bývají tvrdým oříškem a pokud to je jen trošku možné, doporučuji je prostě obejít. Pokud to ale možné není, je potřeba se na ně opravdu plně soustředit a zlikvidovat je pokud možno co nejrychleji. Narazíte-li na komplex opevnění, je mi vás upřímně líto, protože už jen dva sousedící bunkry jsou téměř nedobytné. Pokud se vám ale podaří obsadit alespoň jeden, rozhodně pokračujte v útocích z právě obsazeného krytu - vaše jednotky jsou v něm stejně nezranitelné jako jednotky protivníka.

VIDITELNOST ANEB VIDĚT A NEBÝT VIDĚN

Vele důležitá věc při hraní CS je zajištění průzkumu pomocí pozorovatelů. Někdy jeden vhodně umístěný pozorovatel může vyhrát bitvu. Jaká tedy platí pravidla o viditelnosti? Základ je jednoduchý. Jednotka je umístěna na některém hexu. Kliknete na ni a stisknete klávesu "V". Zobrazí se vám všechny hexy, na které vidíte z tohoto hexu. Úplně stejným způsobem se ale dá zjistit viditelnost z libovolného hexu. Prostě jen na daný hex kliknete. Takhle se například dá zjistit, kam vidí váš soupeř, případně najít před pohybem vlastních jednotek vhodné místo s romantickým výhledem. Teď proč vůbec taková místa hledat. Platí pravidlo, že většina nepřátelských jednotek, které jsou na začátku tahu na hexech, na který vidíte, je také vidět (v EF jsou vidět všechny, v dalších hrách pak už s mnoha výjimkami). Tedy na ně můžete hned střílet, obcházet je atd. Pokud jednotky nevidíte, tak je objevíte buď tak, že se pokusíte vstoupit na hex, kde jsou nebo že po vás začnou střílet. Obojí není úplně ideální řešení ...

Teď jak je to s tou "neviditelností". Krom EF platí upravená pravidla o viditelnosti, čili už to není tak, že co vidím já vidí i mě a obráceně. Jednoduše se dá říci, že platí "logické" pravidlo, že jednotky na hexu, kde se dá dobře maskovat jsou mnohem hůř objevitelné, než například tank na cestě uprostřed pláně. Čili například pokud se blížíte ke městu, tak vidíte, že je v něm vybudované opevnění, ale nevidíte, co a kolik jednotek je na daném opevněném hexu. Nebo podobně z onoho výše zmíněného tanku pravděpodobně nevidíte pěší čet, která tiše a nehnutě sedí na okraji lesa čtyři hexy od oné cesty. Za těchto podmínek je pak daleko důležitější věnovat se průzkumu a zajištění boků. Navíc je i daleko obtížnější provádět skryté přesuny, protože obzvláště dobře ukrytý pozorovatel na výborném místě zjistí jakýkoliv váš pohyb na dosah viditelnosti. V této souvislosti se musím zmínit ještě o jednom "špeku", který je důsledkem "tahovosti" hry a tím pádem pak i ne tak nelogický. Představte si, že vaše postupující jednotky objeví například pozorovatele ukrytého na kopci nad údolím, kterým hodláte protáhnout do týla nepřítele vaše jednotky. Řeknete si dobrá, zničím ho čelním odřadem a pak projedu se zbytkem. Jenže ouha, vy na začátku kola zničíte tohoto pozorovatele a pak profrčíte se zbytkem sil údolím. A váš soupeř si pak pěkně při replay vašeho tahu všechno prohlédne. Jak je to možné? Zničená, či jen zahnaná jednotka stále "vidí" z onoho hexu, kde původně stála až do konce kola. Teprve potom je zaznamenáno, že už tam není a tedy teprve další kolo můžete údolím projet nezpozorováni !!!

ARMOR FACING

Takto se jmenuje jedna z voleb v „Options“. Je to poměrně důležitá volba a rád bych se u ní pozastavil. Jak jistě všichni víte, tanky jsou pancéřované a to na různých místech různě. Obecně platí, že vpředu je pancíř nejlepší, slabší na stranách a nejslabší vzadu. A právě takové rozložení bere v potaz volba „Armor Facing“. Pokud ji máte zapnutou, záleží na tom, z které strany střílíte na tank a teda jak ho také natočíte v očekávání, že někdo bude střílet na vás. Od toho se pak také odvíjí pár dalších úvah. Jeden ze způsobů ničení jinak nezničitelných tanků, který právě umožňuje „Armor Facing“, je dosáhnout disruptnutí tanku a pak provedením zteče jeho otočení. Tím na vás vystrčí své zranitelné pozadí a cesta pro vaše AT granáty je volná.

Ovšem pozor, tato vlastnost neplatí jen pro tanky, ale obecně pro všechny jednotky a to v souvislosti s opportunity fire. Nikde v oficiálních pravidlech jsem to nenašel, ale prostou zkušeností s hraním sem došel k tomuto poznání. Jakákoliv jednotka pravděpodobněji zareaguje v tahu protivníka, je-li k dané události natočena pokud možno čelem. Naopak pokud se chcete dostat blízko k nepřátelské jednotce o které předpokládáte, že má action pointy na výstřel v opportunity fire, máte větší naději, pokud se k ní budete plížit zezadu. Z mých pozorování vyplynulo, že obzvláště samohybná AT děla a tažená AT děla jsou náchylná k tomuto zohledňování nějakého směru a proto nezanedbávejte ani nasměrování těchto jednotek.



PRŮLOMOVÉ VICTORY POINTY

Tato taktická finta je zase z drobet jiného soudku. Určitě už jste hráli nebo aspoň viděli scénář, ve kterém se někde na okraji mapy vyskytoval Victory Point ohodnocený nulou. Pokud jste mu z tohoto důvodu nevěnovali pozornost, tak si přečtěte následující.

Victory Point na okraji mapy ohodnocený nulou je tzv. "průlomový VP", čili point, do kterého byste měli dopravit co nejvíc jednotek a opustit v tomto bodě mapu. Za každou jednotku, které na tomto hexu dáte volbu z menu "leave the map" dostanete odpovídající počet bodů a ty už vám zůstanou až do konce bitvy !!! Čili i pokud soupeř "obsadí" tento VP už mu to nepomůže !!! I když se to možná na první pohled nezdá, je v tomto skryta obrovská strategická šance na vítězství ve scénáři. Z takového victory pointu se totiž dá udělat tím že tam protáhnete například prapor tanků a prapor pěchoty i s nákladňáky a velitelstvím VP o hodnotě 700 bodů !!! Pokud se tedy takový VP ve scénáři vyskytuje, vyplatí se pořádně si rozmyslet, jestli i přes vzdálenost takového pointu (vzhledem k jeho umístění na okraji mapy - bývá poněkud z ruky) by se nevyplatilo nasadit na jeho obsazení a využití maximum sil. A naopak, pokud se bráníte, tak si dát pozor právě na tuto variantu.

ÚTOČNÁ TAKTIKA KLADIVO-KOVADLINA (+ ZAJÍMÁNÍ JEDNOTEK)

Tato taktika by se také dala nazvat KLADIVO-KLADIVO v případě klešťového úderu dvou silných mobilních uskupení. Ale protože ty zpravidla nemáme takto ideálně k dispozici, stačí použít jen jednu a jako kovadlina stačí několik třeba i slabých jednotek. Finta je ve využití pravidla, že disruptnuté jednotky nemohou postupovat směrem k nepříteli. Pokud se vám tedy podaří vymanévrovat nepřátelskou skupinu mezi dvě vaše uskupení, je vymalováno. Útoky, při kterých usilujete v první řadě o disruptnutí velkého množství jednotek nepřítele, stlačujete tuto skupinku směrem na kovadlinu, jejíž jednotky se vůbec nemusí aktivně zúčastnit boje. Stačí, aby byly vidět, některým z nepřátel. Potom protivník nemůže s disruptnutými jednotkami prakticky vůbec manévrovat s musí je chtíč nechť necháť napospas vaší palbě a ztečím. No a ve chvíli, kdy většina jednotek nepřítele bude disruptnutá a přísun munice omezen, přichází čas k totální likvidaci uskupení - nebo alespoň jeho podstatné části.

Jsou-li jednotky protivníka povětšinou disruptnuty, je na čase využít důležitou zbraň zteče - zajištění jednotek nepřítele = totální likvidace. Je to většinou jediný způsob, jak se zbavit například nezničitelných tanků protivníka. Jak jste četli již v části o zteči, v případě disruptnutí, obklíčení a zteče jednotek dojde k jejich vzdání se. Situace se ale musí pro takovou zteč připravit nebo prostě využít vhodné situace. Tzn. pokud máme někde skupinku disruptnutých jednotek, které hodláme zlikvidovat, je nutné zahnat z jejich okolí spřátelené jednotky. Potom případně dodisruptnout jednotky mezi těmi disruptnutými, pak je vhodně obklíčit - k tomu je výhodné připravit si rychlé, ale případně obětovatelné jednotky (na německé straně se k tomuto výborně hodí prázdné halftrucky) a nakonec provést zteč. K tomu už většinou stačí i poměrně slabé jednotky - tanky tedy můžeme využít ke krytí obklíčovacími jednotkami, případně k ostřelování nedisruptnutých, či jinak nebezpečných jednotek. Obecně platí, že k zajištění disruptnutých jednotek stačí zteč z protilehlých hexů, ale už se mi stalo, že i v takovém případě jednotky ustoupily. Pokud chceme mít jistotu, je lepší provést absolutní obklíčení a provést zteč s poměrně silnou skupinou.

Tato taktika se nejčastěji užije při střetných bojích, průlomových útocích, případně při protiútoky vedeném z boku či týla nepřítele. Je potřeba pro ni vhodně vybrat terén a situaci. Často se vyplatí nalákat soupeře na nějaký významnější VP a pak na něj v tomto stylu udeřit. Samozřejmě lze jako kovadliny využít i vhodnou terénní překážku - řeku, bažiny ... , ale pak bývá pro lapení protivníka snazší stáhnout disruptnuté jednotky a oddisruptnout je.

Pokud se podaří tímto způsobem zlomit páteř hlavním silám protivníka, bývá scénář rozhodnut. Ovšem vycházíme z toho, že vymanévrování se nám už podařilo, ale to jak ho dosáhnout je potřeba pečlivě zvážit a promyslet, protože ne vždy to vyjde a může se snadno stát, že se naopak my ocitneme mezi kladivem a kovadlinou ...

OBRANNÁ TAKTIKA „KUK-BUM-BOJIM“

Tato obranná taktika rozhodně není samospasitelná a ne vždy plně funguje, ale její princip platí a jsou scénáře, na které je přímo šitá. V čem spočívá ??? Jde o to, jak využít dobré obranné postavení např. na okraji vesnice nebo na cestě vedoucí z lesa na otevřený prostor. Pokud máme dobře opevněnou pěchotu, případně AT děla v takovém obranném postavení, po ruce několik mobilních sil - ideálně tanků a útočník hromadně postupuje odkrytým terénem právě proti takové pozici je situace pro KUK-BUM-BOJIM přímo ideální. A jak to tedy funguje ??? Jde

o to, způsobit postupujícímu útočnickovi maximální ztráty než postoupí tak blízko, že prováděním ztečí zlikviduje obranné postavení. Pokud ovšem budeme stát s tanky v obranném postavení, útočník nám je snadno rozstřílí. Pravidlo tedy je, nenechat soupeře aby ve svém tahu viděl na naše nejcennější jednotky. Potom nám nebezpečí hrozí jen od opportunity fire v našem tahu. Obranu tedy budeme provádět tak, že nejprve zahájíme palbu z jednotek kryjících obranné postavení (pěchota, AT děla). Pokud se protivník nevystřelí na opportunity fire na nich, je možné předhodit mu nějakou vzdálenou návnadu, případně návnadu v dobrém postavení - mezi domy. No a pak nasadíme mobilní síly. Zajedeme do obranných postavení - pokud protivník stále střílí na opportunity fire, máme značnou šanci, že střílet bude na ostatní jednotky na hexu (a to přestože má třeba nastaveno, že tanky mají střílet pouze na hard cíle) - a můžeme beztretně ostřelovat útočníka, přičemž si dáváme pozor (pomocí ikony „Save AP for fire“ a dojezdu - klávesa H), jestli stále ještě můžeme couvnout do bezpečí za obrannou linii. V tomto případě považuji za účelnější co nejvíce jednotek nepřítele disruptnout než se zaměřit na jednu a tu zničit - jde hlavně o zpomalení postupu, případně přerušení celého útoku. Samozřejmě lze tento způsob kombinovat s kouřem, kdy část jednotek kouřem odřízneme od ostatních, které pak na nás nemohou střílet a my se můžeme pokusit zlikvidovat odříznuté jednotky. Pokud soupeřovy jednotky dorazily až těsně k obranné linii, snažíme se je palbou obránců disruptnout a pak ztečí mobilních sil zahnat, otočit, zničit ...

Tak to je tak v hrubých rysech použití tohoto způsobu obrany - nasazení méně cenných jednotek v dobrých obranných postaveních dopředu, přičemž silné mobilní jednotky za nimi vždy vyjedou, způsobí ztráty útočnickovi a pak opět ustoupí do bezpečí. Samozřejmě ideální je, pokud tímto způsobem vážeme značné síly protivníka a my můžeme část mobilních sil poslat obchvatem a udeřit na pozastavený útok protivníka z boku či týlu.

ČÁST VIII - „FAK“ (FAQ ČI FUCK) ANEB KDYŽ SE NĚCO NEDARÍ

Přestože jsem se snažil o úplné a dokonalé popsání všech pravidel hry, může se stát, že jste něco nepochytili, nepochopili nebo jste ve hře narazili na nějakou „podivnost“. PROSÍM vás – napište mi nebo položte jasně formulovanou otázku v diskusním klubu – obohatíte tak nejen sebe, ale rovněž tuto sekci manuálu.

Mám trable s instalací Eastern Front II.....co s tím?

Pravděpodobně nemáte nejnovější EFII GOLD verzi, která nevyžaduje žádné další úpravy.

Originální postup pro instalaci:

1. při zapnutém autorunu stačí pouze vložit CD do mechaniky, pokud autorun nemáte zapnutý, spusťte z hlavního adresáře na CD soubor setup.exe
2. po nahrání souborů na HDD vám vyskočí hláška zda chcete hru zaregistrovat, na nic neklikejte a pomocí ALT+TAB se přepněte zpět do windows, adresář, kam jste hru nainstalovali, přejmenujte (třeba na EF), nyní se přepněte zpět do instalačního okna (ALT+TAB) a klikněte na register later. Adresář přejmenujte zpět na původní název (default je East Front). !!! Hru ještě nespouštějte !!!
3. rozbalte patch (aktuální je verze 1.02) do adresáře hry
4. . rozbalte update patche (crack) do adresáře hry
5. a nyní už můžete hru klidně spustit, pokud byste hru spustili dřív, patche by se vám nainstalovali špatně a celou proceduru byste museli projít znova.

Mají všechny jednotky stejný dohled?

Ano, dohled se řídí počasím, nastavenou „viditelností“ atd. ale NE typem jednotky. Výjimkou jsou ryze transportní jednotky, které místo jednotek nepřítele maximálně zahlédnou „pohyb“ (znázorněno ikonkou otazníku)

Jsou nákladáky a vozy s koňma jen na transport? Nedá se s nimi samotnými střílet, ani assaultit, ani když je na nich naložena pěchota?

Transportní jednotky jsou POUZE na transport. Nelze s nimi střílet ani provádět zteč. Máš-li na nich naloženou pěchotu, musíš ji nejdříve vyložit a pak použít. Transportní jednotky nemůžeš použít ani jako „kovadlinu“ – viz PBEM pravidla 27. trestného praporu. Jinak pozor při dojezdu naloženým nákladákem těsně k nepříteli. Má-li nastavenou opportunity fire, může ti nákladáky sejmout ještě než je stačíš vyložit.

Jak je to se ztrátama naložených jednotek, je-li SP pasažérů a transportérů různé?

Tím různé asi myslíš když je třeba 4 SP AT děl naloženo v 6 SP nákladáků (obráceně asi těžko ☺) a ty nákladáky jsou zasaženy.....no tak tam je prostě pravděpodobnost, že se podaří zasáhnout jenom ty „prázdné“ – není to ale tak, že by šly dolů nejdříve ty prázdné a pak teprve ty naložené.

Jak poznám, co naloženéj nákladák veze?

Je-li to tvůj nákladák, tak pravým kliknutím na její INFOBOX. Je-li to nepřátelský nákladák, záleží na nastavení parametrů bitvy. Např. při Fog Of War nemáš šanci to zjistit jinak než že se koukneš do aktuálních ztrát, pak ty nákladáky sejmeš a koukneš se znovu – krom nákladáků přibudou i pasažéri ☺.

Jak se nabíjej kouřový granáty? Jak se dá zrušit položená dělostřelba?

Kouřové granáty se střílejí tak, že držíš ALT při pokládání klasické dělostřelby. Jednou položenou salvu už NEZRUŠÍŠ. Takže nejrozumnější je dělostřelectvo zadávat až úplně na konci tahu před odesláním.....

Co přesně dělá nastavení výhody v Optional Rules před zahájením hry?

Mění to modifikátory útočných i obranných čísel tvých jednotek. Střílej líp, míň SP ztratíš v případě zásahu atp. Ale moc si na to nezvykej – v PBEM se to nepoužívá ani při hře proti zkušenějšímu protivníkovi (tam je handicap ošetřen formou bodování).

Dá se nějak zjistit, kam soupeř (počítač) zaměřil svou dělostřelbu?

Nedá. Ale když soupeři v průběhu svého kola vytlačíš z výhledu nebo odstřelíš ty jednotky, kterými „zaměřoval“ dělostřelectvo, budou jeho salvy míň přesné a hlavně jen s polovičním účinkem. (Palba do míst, kam nevidíš je za polovinu).

Když moje jednotka třeba někam dojde a vidí třeba 4 hexy před sebe.....nic tam není.....žádný opevnění, město, nic a v jeho kole se tam najednou objeví jeho jednotka a začne střílet? Jak je to možný? To tam byl zakopanej, nebo přijel nebo mě vidí někdo jinej (jeho pozorovatel) a ten co střílí mě přímo nevidí.....?

Ten systém toho vidění je asi nejkomplicovanější na vysvětlování i pochopení. Takže postupně. Jeho jednotka tam nemusí být zakopaná. Pokud stojí na hexu, na který vidíš až nově z nějakého posledního hexu, na který jsi dojel, tak když se neprozradí střelbou, tak ji neuvidíš, i kdyby to bylo 100 tanků uprostřed pláně. To je prostě systém tý hry. Musel bys jakoby zkusit najet do toho hexu s tou jednotkou (ty tam nic nevidíš), pak ti jí ukáže (ale pokud je tam těch jednotek víc, nemusí ti je ukázat všechny) nebo by se musel prozradit střelbou. Jinak jí objevíš až v příštím tahu (možná – zase záleží, někdy třeba pěchotu v lese nevidíš, i když je v hexu, který máš ve výhledu třeba 10ti jednotkama 10 kol). On tvoji jednotku „uvidí“ během replaye tvého tahu a samozřejmě na ní může střílet, dojet si na výhled a vystřelit něčím jiným atd. Jinak střelbu bez přímého výhledu umí jenom dělostřelectvo. Jednotky s možností pouze přímé palby musí svůj cíl „vidět“, jinak ti nedovolí střílet. Nejlepší je to prostě párkrát vyzkoušet, dostaneš to do krve. Ale obecně pozor na to, hnát se někam, kam jsi neviděl v minulém kole – můžeš mu nalézt přímo pod laufy.

Dotaz ohledně VP – stačí ho jednou v průběhu hry obsadit nebo ho musím držet až do konce?

Vpoint je připočítán tomu, kdo ho drží na konci scénáře. Nemusíš na něm mít jednotky, stačí, když do něj nenajede soupeř před koncem scénáře....

Jde nějak zjistit, kolik mě bude stát přesun na hex, aniž bych tam musel jezdit?

Bohužel nejde. Resp. jde, ale můžeš se splést – jde to totiž spočítat „ručně“. Vybereš jednotku, stisknutím F2 vyvoláš nápovědu k té jednotce, přečteš si, kolik stojí vstup na hex s daným typem terénu. TO je to hlavní číslo. Další AP stojí ještě „strana“ hexu, je-li to nějaký těžší terén, no a pak ještě když je to do kopce atd. Prostě většinou to nespočítáš stejně dobře. Takže je asi jednodušší pracovat s tím zobrazením dojezdu (klávesa H), případně si rezervovat body na střelbu, vyložení apod. Ale to taky nefunguje úplně na 100%, protože počítač např. při zobrazování dojezdu nepočítá efekt bloku na silnici.....to je ale CHYBA programu.

Je nějaký rozdíl v účinnosti, když střílím dělostřelectvem nepřímou a přímo ?

Ano, je! V manuálu o tom tedy není ani slovo, ale intenzivním výzkumem se podařilo prokázat toto (BEZ ZÁRUKY):

Při přímé střelbě je tomu jako u každé normální jednotky. Dělostřelectvo má svou útočnou sílu, a ta je porovnávána s obranným číslem cílové jednotky včetně všech modifikátorů.

Při nepřímé střelbě:

- a) nejsou aplikovány některé terénní modifikátory (např. „hexside“)
- b) útočná síla je úměrná SP bodům cíle (6SP = 1/1, 5SP = 5/6, 4SP=4/6)

Příklad: Zasáhneš-li nepřímou střelbou svého dělostřelectva (6SP) hex se 3 jednotkami (6SP každá), je každá z nich zasažena 100% útočné síly dělostřelectva (celkový útok je tedy vlastně 300% !). Zasáhneš-li však hex např. se šesti MG jednotkami (3SP každá), pak bude každá z nich zasažena jen 50% útočné síly dělostřelectva.

Mohl by někdo ještě jednou stručně zopakovat, jaké vojenské jednotky jsou představovány jedním „obrázkem“ ?

Obecně platí, že jeden „obrázek“, jedna jednotka či jak tomu říkat odpovídá jedné četě/baterii. V terminologii moc silný nejsem ☺, nicméně důležitý je hlavně přepočítání SP na „skutečnost“. U dělostřelectva a všech vozidel 1SP=1dělo či vozidlo. U kulometných čet 1SP=1družstvo (čili střelec+nabíječ), u pěchotních čet 1SP=cca 5 vojáků (6SP=četa (cca 30 vojáků)).

Jinak co se týče překladů, tak tady to je:

- platoon = četa
- company = rota
- battalion = prapor
- regiment = pluk
- division = divize
- brigade = brigáda
- army = armáda
- corps = armádní sbor

Není objasněno, co vlastně nastane při přesunutí jednotky v hexu dopředu či dozadu [v manuálu str. 17, klávesy HOME, END]. Má to vůbec něco společného s příkazem TO TOP OF STACK [v manuálu str. 8, odd. UNITS]? Ovlivňuje tento příkaz [příkazy jde li od 2 různé věci] nějakým způsobem obranné číslo jednotky?

Jo, takže je to stejná věc. Je to prostě doplňková funkce k otáčení jednotek v hexu (což má svůj význam při zapnutém módu ARMOR FACING EFFECT). Efekt to nemá žádný.

Otázka k části TERÉN: "...schovat tank ve městě dá asi méně práce než uprostřed pole." Znamená to tedy, že tank lze někdy přehlédnout? Zatím se mi to nestalo.....?

Nepamatuju si, že by se mi to taky stalo. Schovat lze cokoli, ale pravděpodobnost, že přehlédneš tank kdekoli je VELMI malá ☺.

Jak vlastně se počítá možnost ukrytí? Má na odhalení jednotky vliv větší počet nepřátelských jednotek (asi ano) bojových / nebojových? Zmizí ukrytí tehdy, pokud (zmiňují se o pěchotě) jednotku natočím o 60 stupňů? Je pravda, že je jednotka odhalena ve chvíli, kdy ji stahují z jejich pozorovacích pozic?

Jak se počítá pravděpodobnost ukrytí, to vím jen zhruba. Prostě nějaká pravděpodobnost se započítáním modifikátorů terénu. Podle mě se pro každou nepřátelskou jednotku s výhledem na hex s tvou „schovanou“ jednotkou počítá pravděpodobnost odhalení zvlášť, takže určitě čím míň jich na tebe vidí, tím lépe. Jestli mají bojové jednotky vyšší pravděpodobnost, to nevím, resp. záleží na tom, co myslíš „nebojovou“ jednotkou. Např. nákladákům přejedeš přes výhled třeba s rotou tanků a soupeř na základě pozorování POUZE nákladáky uvidí jen otazník.....

Pokud s „ukrytou“ čili dosud nespátranou jednotkou otočíš, skoro určitě se tím prozradíš. Nicméně vtip je taky v tom, že ty to NEVÍŠ, jestli tvou jednotku soupeř vidí nebo ne ☺. Pokud s „ukrytou“ jednotkou pohneš, prozradí se určitě (je-li tedy v okamžiku pohybu ve výhledu nepřítel).

Jakým způsobem lze dosáhnout izolace jednotky? V reálu je všechno dokonale jasné, jak ale v CS? Je nutné ji "obložit" svými jednotkami tak, aby mezi nimi nebyla ani mezera, nebo stačí udělat "kleště" směrem k velitelství? Jsou "povoleny" jednohexové mezery mezi obkličujícími jednotkami?

Izolace nastává pokud neexistuje "rozumná" přímá cesta k jakémukoliv nadřízenému HQčku ... čili teoreticky stačí dostat své jednotky mezi HQ a odříznuté jednotky, přičemž samozřejmě pokud kus vedle povede silnice, je potřeba odříznout i tu. Jinak zásobování neprobíhá přes hexy VEDLE obsazených hexů ... čili stačí ob dva hexy. Nicméně tohle všechno je bez záruky, občas mě překvapí, že je některá jednotka izolovaná a někdy zase není i kdybych se na hlavu postavil ☺. V Campaign Series není zásobování příkládána taková důležitost, jak by měla...řada her to má lépe vymakaný, např. Panzer Campaigns.