



UNITY OF COMMAND

STALINGRAD CAMPAIGN

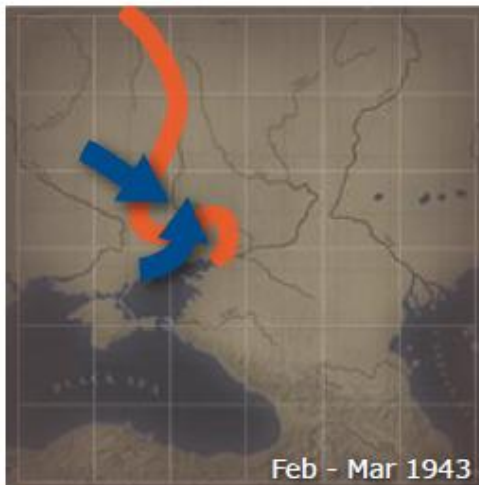
GAME MANUAL

Contenuti

1. Introduzione	3
2. . Avvio veloce.....,,,,,,,,,,,,,	5
2.1. Iniziare il gioco	6
2.2. Menu, Finestre e Pulsanti	8
2.3. Giocare	10
2.4. Modalità Storia	14
3. Regole Gioco	15
3.1. Unità	15
3.2. Movimento	17
3.3. Combattimento	22
3.4. Rifornimenti	27
3.5. Rinforzi	29
3.6. Livelli Specialisti	33
3.7. Attività di Teatro	36
3.8. Obiettivi	38
4. Regole Campagna	40

1. Introduzione

L'unità di comando è un gioco di strategia che ti permette di comandare l'Armata Rossa o la città in fiamme di Stalingrado. Le forze della Wehrmacht ed i loro alleati durante la campagna cruciale sul fronte orientale del 1942/43. Questa è la campagna che è culminata nella famosa Battaglia di Stalingrado, un evento che, quando finalmente i sovietici contrattaccarono nel mese di novembre del 1942, segnò un punto di svolta nella guerra.



I piani Tedeschi erano centrati sulla cattura dei giacimenti di olio nelle regione caucasica. Stalingrado, la città che sarebbe potuta eventualmente diventare il suo obiettivo principale, fu raramente menzionata nei piani originali preparati dal OKH (Alto Comando Tedesco dell'esercito).

I sovietici al momento erano strategicamente sulla difensiva, ma lo Stavka (Alto Comando Sovietico) avendo mal giudicato le intenzioni del nemico, aveva concentrato la massa delle forze intorno a Mosca. Questo aveva aiutato la Germania dato che per contenere l'imminente

offensiva tedesca a Sud erano rimaste poche forze.

La spinta iniziale effettuata dalle avanguardie corazzate Tedesche divenne quindi devastante. La campagna estiva cominciò con una serie di vittorie tedesche apparentemente inarrestabili. Ma anche nell'entusiasmo di quelle vittorie, cominciarono ad apparire segni di cedimento.



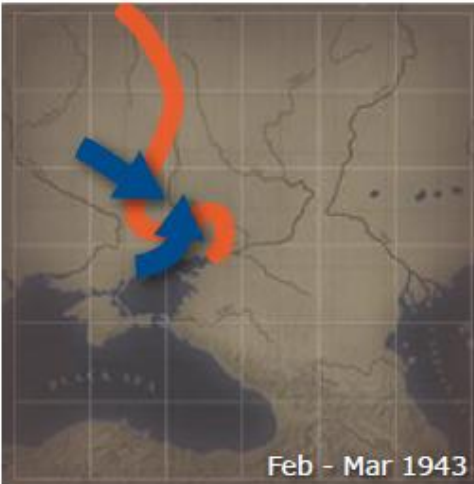
Mano a mano che avanzavano verso est, i tedeschi avevano creato un enorme rigonfiamento che non avrebbero mai potuto sperare di tenere con le sole forze tedesche. Per colmare le lacune, si procurarono l'aiuto degli eserciti alleati con l'Asse: Italia, Romania e Ungheria.

La campagna, per l'avanzata molto rapida, rese difficile anche il

rifornimento delle unità per il carburante, le munizioni e altre forniture essenziali. Ancora poco tempo e poi le colonne tedesche si sarebbero dovute fermare a breve distanza dai propri obiettivi assegnati e per raggiungerli avrebbero dovuto aspettare la logistica.

E' in queste circostanze durante l'autunno del 1942 che l'offensiva Tedesca si impantanò di fronte alla irrigidimento della resistenza sovietica. Il loro ritmo di avanzamento rallentò a passo d'uomo. E l'attenzione del mondo intero si volse verso la disperata battaglia che infuriava nella città in fiamme di Stalingrado

Quando finalmente i sovietici contrattaccarono nel mese di novembre del 1942, la forza del loro attacco segnò un punto di svolta nello svolgimento della guerra, cambiando la situazione strategica durante la notte. Gli assediati divennero assediati. La 6° Armata tedesca in Stalingrado era circondata e distrutta, e l'intera ala Sud del Fronte tedesco orientale a rischio di collasso.



I Sovietici poi effettuarono una serie di offensive strategiche che distrussero completamente gli eserciti dell'Asse più deboli lungo il fiume Don. Questa avanzata minacciava i tedeschi con un accerchiamento ancora più ampio ed in questo rovesciamento improvviso e drammatico delle sorti, un'intera armata tedesca combatté per la propria sopravvivenza

Poi, in un devastante colpo finale, i tedeschi, sotto von Manstein, contrattaccarono a Kharkov e ripristinarono la situazione. Ironia

della sorte, gli eserciti alla fine si trovavano su linee quasi identiche a quelle con cui era iniziata la campagna quasi un anno prima.

2. Avvio veloce

Dopo aver letto la seguente sezione bisognerebbe effettuare l'esercitazione, che è accessibile dal menu principale del gioco. Il tutorial vi fornirà un'esperienza pratica del gioco.

Scenari

Gli Scenari rappresentano battaglie individuali combattute durante la campagna del 1942-1943. Il livello di comando è operativo: le unità rappresentano divisioni tedesche e corpi sovietici. Il campo di battaglia è diviso in esagoni la cui scala rappresenta una zona di 20 km . Il gioco è diviso in turni, che corrispondono a quattro giorni di tempo reale. Ogni turno si compone di due fasi: in ognuna agisce uno dei giocatori, mentre l'altro osserva.



Durante la propria fase, si possono spostare le unità, attaccare quelle nemiche ecc. Quando si è terminato, bisogna premere il pulsante "Fine Turno". A seguire, opera l'avversario.



Gli obiettivi degli Scenari sono rappresentati sulla mappa tramite indicatori di destinazione. Per vincere, è necessario catturare ogni singolo obiettivo. A seconda del numero di turni occorsi per la cattura, il risultato assumerà il valore di "Vittoria", " Vittoria decisiva" o " Vittoria brillante ". In caso di non completa cattura degli obiettivi, si ottiene una sconfitta.

Il punteggio per ogni obiettivo dipende dal suo valore strategico e la tempistica dell'operazione. Cliccare su " Objective View " per controllare i dettagli oggettivi ed il calcolo del punteggio.

Campagne

Questo è un gioco di abilità operativa, piuttosto che di strategia o grande strategia. La Campagna è giocata come una successione di scenari in cui sei il comandante per ogni battaglia combattuta dalla tua nazione. La campagna non rappresenta quindi la carriera di un singolo ufficiale, ma piuttosto l'esplorazione storica delle battaglie del tempo e delle eventuali varianti in essere. La Mappa della campagna tiene conto dei progressi ottenuti tra gli scenari. Quando se ne completa uno, è possibile scegliere dalla mappa quale altro scenario giocare.



II

completamento di uno scenario apre la possibilità di nuovi scenari - dipende dal contesto e dalla precisione del risultato ottenuto (ad es. vittoria o vittoria decisiva). La perdita di uno degli scenari comporta l'interruzione immediata della campagna.

I Punti Prestigio rappresentano l'influenza che hai guadagnato nel comando del teatro nei confronti dell'alto comando e dei capi politici. Durante uno scenario, è possibile spendere punti prestigio per "comprare" unità e rinforzi dalla riserva OKH / Stavka che non sarebbe altrimenti disponibile. I punti Prestigio possono essere guadagnati alla fine dello scenario, se il tuo punteggio è al di sopra di una certa soglia

2.1. Iniziare il Gioco

Nuova Campagna

Fare clic sul pulsante "Campagna" nel menu principale. Si apre il menu campagna, dove è possibile scegliere tra le campagne sovietiche e dell'Asse. Per iniziare la campagna, premere il pulsante "Nuova Campagna" o uno di tua scelta.

Le campagne sono salvate automaticamente, quindi se in precedenza hai giocato una campagna, ci sarà un pulsante per " Continue Current ". Quando si inizia una nuova campagna, verrà anche chiesta una conferma per evitare la cancellazione di quella attuale. Se non si desidera continuare la campagna in corso, ma si vuole ricominciare da capo, fare clic su "OK".

Una nuova campagna inizia con un singolo scenario sbloccato. Per iniziare a giocare, premere su " Start Scenario

Nuovo Scenario singolo

Fare clic sul pulsante "Scenario" nel menu principale. Appare un elenco di scenari tra cui scegliere. Per giocare una partita per giocatore singolo contro il computer ("avversario AI"), è sufficiente selezionare uno degli scenari e fare clic sul pulsante " Start Scenario".

Durante il gioco di uno scenario singolo, vi verranno dati un certo numero di punti prestigio. Questi potranno essere utilizzati per acquistare unità di riserva. Tutti i punti prestigio non utilizzati, verranno tuttavia aggiunti al punteggio finale. Questo viene fatto per premiare i comandanti competenti che riescono a raggiungere lo scopo senza chiedere l'aiuto dell'alto comando.

Giochi Giocatori contro Giocatori (Player vs. Player)

Gli scenari individuali possono essere giocati contro avversari umani, sia in modalità hotseat o su Internet. Per avviare un gioco PvP, selezionare uno scenario come descritto in precedenza, quindi prima di fare clic sul pulsante " Start Scenario ", selezionare "Internet" o l'opzione "Hotseat"



Per i giochi su Internet, non appena inizia lo scenario, riceverete il codice di gioco. Invia questo codice al tuo avversario (via IM, email, ecc) che deve collegarsi cliccando su "Connect to Game" dal menu principale e inserendo il codice del gioco.

Il gioco di un singolo scenario contro un avversario umano funziona esattamente allo stesso modo di quello contro il computer. Ciò significa che in realtà, solo il primo giocatore (P1) cercherà di vincere, mentre P2 cercherà di rendere il compito il più difficile possibile.

Per un'esperienza più equilibrata, UOC offre una serie di scenari dedicati PvP. Questi scenari hanno regole di punteggio leggermente diverse che permettono ad entrambi i giocatori la possibilità di vittoria.

2.2. Menu, Finestre e Pulsanti

Briefing

Quando si avvia uno scenario, vi verrà fornito un breve briefing sulla situazione, sui vostri ordini e le vostre condizioni di vittoria. Prestare particolare attenzione al numero di turni necessari per la vittoria. Se non catturare tutti gli obiettivi prima della fine del turno previsto, il gioco termina con la vostra sconfitta.

Le operazioni dell'Asse sono dirette dal Quartier Generale Oberkommando des Heeres (OKH) con sede a Zossen, vicino a Berlino. I comandanti sovietici del fronte ricevono i loro ordini direttamente da Mosca, dal Comando Superiore Stavka. In entrambi i casi, assicurarsi di prestare molta attenzione a dispacci ricevuti dagli alti Comandi.

Per iniziare il gioco, fare clic sul pulsante "Continua". È possibile accedere al briefing in un secondo momento o tramite il menu di gioco o col tasto di scelta rapida Ctrl-B.

Interfaccia



Prima di iniziare a giocare, è importante per capire le basi dell'interfaccia

Game Bar - questa barra non può essere nascosta o minimizzata. L'area di visualizzazione contiene informazioni vitali come il turno in corso, la data e il prestigio. Il menu principale di gioco si trova sull'estrema sinistra della barra.

Info Sheet - questa scheda tiene traccia del punteggio corrente e massimo possibile. È multiuso, quindi passa alla visualizzazione Statistiche unità quando viene selezionata un'unità o quando si svolge un combattimento.

Force Pool - visualizza i rinforzi che sono disponibili presso il proprio comando ("Force Pool ") o utilizzando il prestigio di requisizione dalla riserva del OKH / Stavka.

Theater Assets - visualizza le attività che sono disponibili per essere utilizzate in qualsiasi punto della mappa. Non possono essere nascoste o minimizzate, ma scompaiono dopo essere state utilizzate

La Scheda Info, la Minimappa e la zone Force Pool possono essere nascoste utilizzando i pulsanti della barra di gioco. In questo modo, è possibile liberare spazio per la visualizzazione della mappa.

Mappa

La mappa rappresenta l'area di operazioni ed è divisa in esagoni, ognuno di 20 km di diametro. Nel gioco, per default, la griglia esagonale non viene mostrata, ma può essere attivata nel menu di gioco, selezionando "Show Grid " (tasto di scelta rapida G)



Cliccando su aree vuote della mappa ti consente di trascinarla. Ciò è utile se la mappa è troppo grande per adattarsi allo schermo. È inoltre possibile utilizzare la minimappa per ottenere lo stesso effetto.

Meteo - in un qualsiasi dato esagono, il tempo può essere uno dei seguenti: secco, fango o neve.

Terreno - un esagono può rappresentare uno dei seguenti tipi di terreno: mare, pianura, montagna, foresta, palude, collina, deserto o Città. I fiumi non sono considerati un tipo di terreno, formano invece il confine tra esagoni

Proprietà - il territorio controllato dal nemico è tinto nei suoi colori e la linea del fronte è chiaramente indicata. Questo tipo di visualizzazione può essere disattivata deselegionando "Show Ownership" nel menu di gioco. La linea del fronte tuttavia, non può essere disattivata

Ingiocabile - questi esagoni sono coperti con un tratteggio scuro. Sono considerati fuori gioco per la durata dello scenario

Il Meteo, il terreno e la proprietà di un esagono influenzano notevolmente il movimento, il combattimento ed i rifornimenti. Per i dettagli, controllare le regole del gioco nella sezione di questo manuale

2.3. Giocare

Muovere le Unità

Cliccando su una qualsiasi delle unità la selezionerete. I dettagli dell'unità selezionata vengono visualizzati nel foglio a destra. Per deselegionare l'unità, fare clic sul pulsante destro del mouse o premere ESC



Quando la propria unità è selezionata, il tratteggio arancione delinea l'area in cui può muoversi nel turno in corso. Per spostare l'unità fare clic su qualsiasi punto all'interno di questa area.

Inoltre, è possibile utilizzare la rotellina del mouse o premere SPACE, per passare dal movimento normale a quello esteso. Nel movimento esteso

l'unità può andare oltre, ma nel turno in corso non può attaccare.

Combattimento

Le unità rappresentano le reali formazioni militari, divisioni tedesche e corpi sovietici. La forza e l'equipaggiamento di ogni unità è considerato essere equamente suddiviso in un certo numero di livelli. Questi livelli vengono quindi visualizzati come punti sotto l'icona dell'unità.



L'unità, per attaccare, deve essere adiacente a quella nemica. Selezionare l'unità, passare poi con il puntatore del mouse sopra l'unità nemica. Il risultato probabile per questo combattimento viene visualizzato nella scheda combattimento. La partecipazione ad un combattimento causerà perdite per le unità coinvolte. Le proprie unità e le perdite previste sono sempre visualizzate sul lato sinistro. Il foglio mostra anche la probabilità di ritirata dell'unità nemica. Ora è possibile attaccare l'unità nemica facendo clic su di essa. Nel farlo, si ricordi che il foglio di combattimento è solo un'ipotesi di ciò che potrebbe accadere. I risultati dei combattimenti non sono mai noti in anticipo, e si potranno scoprire solo a combattimento attivato. Punti azione - ogni unità ha un singolo punto azione. Questo è rappresentato con un piccolo "fulmine" sull'icona dell'unità. Se si attacca, nella maggior parte delle situazioni, si spenderà il punto azione il che equivale a limitare effettivamente le unità ad un solo attacco per turno.

Obiettivi

L'unico modo per catturare un obiettivo è quello di entrarci con una delle tue unità. Una volta che hai preso un obiettivo, dovrai mantenerlo fino a quando anche tutti gli

altri obiettivi vengono catturati. Il nemico li potrebbe attaccare per riconquistarli. Prima di terminare il turno, assicurarsi di aver fatto il miglior uso del movimento e delle capacità di attacco delle proprie unità. Quindi fare clic su "Fine Turno" sul lato destro della barra di gioco.

Rifornimenti

Le unità vengono rifornite una sola volta all'inizio di ogni turno. I rifornimenti sono critici per il funzionamento e la sopravvivenza dell'unità. Le unità che si trovano senza rifornimenti per più turni, saranno sempre più deboli e vulnerabili agli attacchi nemici



È possibile controllare lo stato della rete di rifornimento cliccando su "Supply View" nella barra di gioco (tasto di scelta rapida S). Esagoni non riforniti sono contrassegnati con il simbolo "X". Per quelli riforniti, i numeri rappresentano il raggio di portata da non superare per evitare di restare senza rifornimenti. Si noti il ruolo cruciale delle ferrovie nella rete di rifornimento. Tutti i movimenti dei rifornimenti fatti tramite ferrovia sono essenzialmente gratuiti. E 'solo da quell'ultimo nodo ferroviario che si comincia a conteggiare il raggio di rifornimento. Tenere sempre sotto controllo l'integrità della propria rete di rifornimento, e cercare nuove opportunità per interrompere quella nemica. Le unità che, all'inizio del turno, si trovano in un esagono non rifornito, rimarranno non rifornite per tutto il turno, anche se si

spostassero in un esagono rifornito. Quello che conta è la situazione all'inizio del turno. Le Unità non rifornite sono contrassegnate con un punto esclamativo rosso sulla loro icona. Un basso stato di prontezza in tali unità si riflette nel fatto che alcuni livelli sono soppressi (mostrati in grigio). Questi livelli rappresentano il personale e le attrezzature non utilizzabili che non contano in combattimento, ma rimangono parte dell'unità. Se un'unità precedentemente sprovvista si trova nuovamente in rifornimento all'inizio del turno, sarà immediatamente completamente rifornita. I livelli soppressi però non si riprenderanno subito. E possono essere necessari diversi turni di riposo per ripianare l'unità in modo che raggiunga la piena prontezza operativa.

Attacchi aerei ed altre attività di Teatro

Le attività di Teatro a propria disposizione, a seconda dello scenario, sono riportate in una barra laterale sul lato sinistro dello schermo. Possono essere disponibili alcune fra le seguenti: attacchi aerei, rifornimenti aerei, logistica, costruzione ponti e partigiani (solo i sovietici). Si hanno a disposizione lo stesso numero di attività di inizio turno anche per ognuno di quelli successivi. Una volta utilizzati, la relativa icona scompare per il resto del turno.



Attacchi aerei - si attacca un'unità nemica dall'aria. Gli attacchi aerei hanno maggiori probabilità di sopprimere i livelli piuttosto che causare perdite definitive. Sono molto utili nel ruolo di supporto aereo ravvicinato, per ammorbidire una unità nemica prima di colpirla con una delle vostre unità di terra.

Logistica - aumenta la portata di una delle fonti di approvvigionamento di 1. Si noti che il campo in più può davvero fare la differenza solo all'inizio del prossimo turno, anche se è possibile vederne immediatamente l'effetto nella vista dei rifornimenti.

Ponti - costruire un nuovo ponte, distruggerne uno esistente, o ripararne uno precedentemente distrutto. Nuovi ponti possono essere costruiti solo in alcune località (visibili nella visualizzazione del terreno) e si possono utilizzare ponti solo all'interno del proprio territorio

Partigiani - a disposizione solo per i sovietici. I Partigiani consentono di prendere il controllo di un esagono nemico a vostra scelta in un qualsiasi punto della mappa, con alcune limitazioni. Ad esempio, i partigiani non possono prendere il controllo delle città e non possono essere posizionati direttamente sulle ferrovie

Rifornimenti Aerei - riforniscono una delle tue unità dall'aria. Questo è quasi equivalente ad un rifornimento regolare

2.4. Modalità Storia

Dopo aver fatto alcuni turni, è possibile riguardare un replay del gioco post-azione con "Modalità Storia", che è accessibile dal menu di gioco o premendo Ctrl-H

L'interfaccia è piuttosto semplice: si può andare avanti o indietro di un turno, utilizzando i pulsanti sotto il display del turno (o i tasti premendo Pag / Pag Giù). È anche possibile spostare in avanti o indietro di un turno l'azione utilizzando i pulsanti sotto il display azione

Si noti che l'Azione Display mostra l'azione corrente e l'ultima azione del turno. Quindi, in questo esempio, siamo attualmente nell'azione 24 ed il turno in corso (turno 3) termina sull'azione 35.



Quando ci si è posizionati nel punto preciso del gioco che si desidera visualizzare, premere il pulsante Play (o premere SPAZIO) e guardare il replay dell'azione.

È possibile uscire dalla modalità storia, cliccando sul pulsante "Resume Play" a destra, o dal menu di gioco, oppure premendo Ctrl-H di nuovo

3. Regole del Gioco

Questa sezione contiene una descrizione dettagliata del sistema di gioco utilizzato in unità di comando. In questo gioco, per padroneggiare le abilità di comando a livello operativo, è importante leggere attentamente questa sezione

3.1. Unità

Le unità sulla mappa rappresentano le divisioni dell'Asse, i corpi Sovietici o unità equivalenti, indipendentemente dal loro attuale livello di comando. Tutte le unità sono denominate, ad eccezione di alcune unità fucilieri sovietiche. Questo perché molte formazioni sovietiche, al momento tralasciano il livello di comando di un corpo fucilieri. In questi casi, vengono utilizzati i nomi degli eserciti.

Unità dello stesso tipo condividono le stesse caratteristiche di base: attacco, difesa, movimento e corazzatura. Ogni tipo è rappresentato da un'icona che illustra meglio l'uniforme delle truppe o l'equipaggiamento prevalente.

Le principali proprietà delle unità sono riportate direttamente sulla mappa. Per visualizzarle tutte, fare clic su un'unità in modo che appaia il "foglio di unità" dove vengono visualizzati tutti i dettagli della stessa.



Forza di un'unità




Gli effettivi e l'equipaggiamento di un'unità sono considerati equamente divisi in livelli. Il numero massimo di livelli in una qualsiasi unità è 7, e rappresenta la serie completa in base al regolamento. Ogni livello può essere attivo o soppresso (grigio). I livelli attivi rappresentano la parte della unità attualmente pronta al combattimento. Essi contribuiscono sia in attacco che in difesa, e subiscono il peso delle perdite. I livelli soppressi subiscono perdite solo se non sono rimasti livelli attivi nell'unità. Oltre ai sette livelli regolari, una unità può avere un livello specialisti. Il livello specialisti rappresenta un'unità più piccola specializzata e collegata ad una formazione importante – rappresenta l'uso combinato di armamenti nei combattimenti sul fronte orientale.



Esperienza

Sul campo di battaglia, le Unità veterane se la cavano molto meglio di quelle di recente formazione e l'esperienza di un'unità in UOC rappresenta questo aspetto per la qualità dell'unità. Le unità acquisiscono esperienza in combattimento: un punto esperienza per perdite inflitte. Una volta che l'unità ha accumulato abbastanza punti, aumenta di conseguenza il suo livello di esperienza.

Punti esperienza necessari per "salire di livello"

Livello esperienza	Punti necessari per salire di livello
Verde 	5
standard	10
veterano  o	25
Elite  o	50

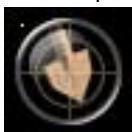
Entrenchment (Trinceramento)

Le Unità trincerandosi ottengono significativi benefici difensivi. Le Unità trincerate sono segnalate con un indicatore a forma di "pala" color arancione



È possibile trincerare le unità che sono completamente rifornite non hanno subito perdite e non hanno effettuato movimenti o attacchi nel turno in esame. Quando si seleziona una propria unità ed il trinceramento è possibile, viene abilitato il pulsante "Zappa".

Le Unità per trincerarsi consumano gli AP e tutti i MP e subiscono anche una penale di 2 livelli soppressi. Le Unità rimangono trincerate nel prosieguo a meno che non attacchino o si spostino. La trincea può anche essere rimossa in seguito ad un attacco nemico che ha avuto successo (vedi combattimento)



Genieri - unità senza un livello specialista genieri potranno trincerarsi solo in condizioni di tempo asciutto. Con i genieri, sarà possibile il trinceramento a prescindere dalle condizioni meteo ed inoltre non subiranno penalizzazioni.

3.2. Movimento

All'inizio del turno, ad ogni unità è assegnato un numero di punti movimento (MP) pari a "Movimento Normale" caratteristico per quel tipo di unità (vedi scheda unità). Quando si sposta un'unità, per entrare nei vari esagoni, si spendono MP. Le Tabelle Movimento elencano il costo per entrare negli esagoni in funzione del tipo di terreno e del tempo. Ogni unità utilizza la tabella di movimento relativa al il tipo di movimento (normale o mobile).

Normale:

Tipo di terreno	mare	pianura	Foresta	montagna	palude	Collina	deserto	Città
asciutto	X	1	2	3	2	2	2	1
fango	X	2	3	A	3	3	2	1
neve	X	1	2	X	1	2	2	1

X – vietato entrare A – Consuma tutti i MP

Mobile:

Tipo di terreno	mare	pianura	Foresta	montagna	palude	Collina	deserto	Città
asciutto	X	1	3	A	3	2	1	2
fango	X	2	A	X	3	3	1	2
neve	X	1	3	X	2	2	1	2

X – vietato entrare A – Consuma tutti i MP

Un'unità, durante un turno, può effettuare mosse multiple, purché abbia ancora MP. La freccia sul simbolo dell'unità indica se l'unità ha tutti, alcuni o nessun MP.



Le unità non possono entrare in esagoni occupati da altre unità, ma possono muoversi attraverso esagoni occupati da unità amiche senza costi aggiuntivi.

Movimento Esteso

Le Unità iniziano il turno esattamente con un punto azione (AP). L'AP può essere usato per attaccare un'unità nemica, o per essere convertito in ulteriori MP equivalente alla proprietà "Movimento esteso" (vedere "foglio di unità")

Quando un'unità viene inizialmente selezionata, il suo contorno limite per il movimento è indicato in arancione. Tutti gli esagoni raggiungibili con gli MP attualmente disponibili sono all'interno di questo schema. Il colore arancione significa che l'unità, dopo lo spostamento, può attaccare.

È possibile cambiare il contorno ad esteso sia premendo SPACE od utilizzando la rotellina del mouse. Il contorno esteso mostra tutti gli esagoni raggiungibili con i MP aggiuntivi. Il colore grigio del contorno significa che l'unità non potrà attaccare dopo lo spostamento.

Contorno movimento normale



Contorno movimento esteso



Mentre l'unità è selezionata, la freccia movimento viene visualizzato quando si sposta il puntatore del mouse all'interno del contorno. La freccia che indica il percorso che l'unità dovrebbe compiere per raggiungere la destinazione



La punta della freccia movimento mostra il numero rimanente di MP e AP (se disponibili) che l'unità avrà dopo il movimento.

Si noti che il passaggio del contorno da normale ad esteso, non converte il punto di accesso di per sé. La conversione viene eseguita solo se si sposta l'unità in un esagono che è effettivamente così lontano per cui è necessario il movimento esteso.

Nell'esempio precedente, l'unità avrebbe di fatto mantenuto l'AP (come

indicato nella punta della freccia), perché ha abbastanza MP per raggiungere la sua destinazione con un movimento normale.

L'attraversamento dei Fiumi

Per un'unità il modo più semplice per attraversare un fiume è transitare su un ponte integro. In questo modo, non vengono spesi ulteriori MP tranne quelli per entrare nell'esagono dall'altro lato.

Se non c'è ponte intatto disponibile, l'unità deve effettuare una traversata improvvisata. Solo le unità con tutti gli MP a disposizione possono farlo, cioè solo quelle che hanno iniziato il turno già vicine al fiume.

L'attraversamento di un fiume consuma tutti gli MP indipendentemente dal terreno sul lato opposto ed è consentito unicamente se il terreno sull'altra sponda è tale che l'unità potrebbe normalmente entrarvi.

Una volta attraversato il fiume, l'unità mantiene i suoi AP ma diventano bloccati (mostrati in grigio). Quando è bloccato, l'AP può essere ancora utilizzato per attaccare, ma non può essere utilizzato per il movimento esteso.



Difficoltà del Terreno

Alcuni tipi di terreno, o combinazioni di clima e di terreno, rendono il movimento delle unità eccezionalmente difficile. Il costo per entrare in tali esagoni è indicato con la lettera "A" nella tabella movimento.

L'unità, per entrare in questo tipo di esagono, deve avere tutti gli MP e AP. Per entrare vengono spesi tutti gli MP e l'AP è bloccato.

Non c'è alcuna penalità aggiuntiva per lo spostamento sia per l'attraversamento di un fiume che di un terreno difficile.

Zone di Controllo

Le unità nemiche che non sono deboli esercitano la loro zona di controllo (ZOC) negli esagoni adiacenti (ma non attraverso la linea del fronte). Questa viene visualizzata da piccoli puntini all'interno della linea di contorno del movimento.

Il costo per entrare in una ZOC è uguale a quello normale per entrare in un esagono e tutti gli MP rimasti non possono essere utilizzati per il movimento esteso. Entrando in una ZOC si bloccano gli AP dell'unità.



Le unità nemiche che hanno meno di 3 livelli attivi, o unità che si sono già ritirate in questo turno, sono considerati deboli, e portare un indicatore di debolezza sopra la loro icona. Queste unità non esercitano la ZOC

Linea del Fronte

Lo spostamento di una unità in territorio nemico vi darà il possesso del percorso lungo il quale l'unità si è mossa. Inoltre, gli esagoni adiacenti al percorso, a certe condizioni, possono essere trascinati ed entrare sotto il vostro possesso

1. Tutti gli esagoni adiacenti che non contengono una unità nemica e non sono attraversati da un fiume
2. Se gli esagoni vicini appartengono più a te che al nemico vengono trascinati con le seguenti eccezioni:
 - l'esagono contiene una ZOC nemica
 - l'esagono è una città
 - l'esagono è un obiettivo
3. Per tutti gli esagoni trascinati, il processo si ripete dal punto 1.

3.3. Combattimento

Il combattimento è possibile solo tra due unità adiacenti. L'attaccante deve avere il suo punto d'azione (AP), e l'AP è speso a meno che il risultato del combattimento non sia un superamento

Probabilità del Combattimento

Il valore di Combattimento per l'attaccante è semplicemente il valore di attacco dell'unità moltiplicato per i livelli. Se l'unità ha un livello specialista, viene aggiunto anche questo.

Il valore di combattimento per il difensore è il valore di difesa dell'unità per i livelli in possesso, più il valore di difesa del livello specialista, se presente. In entrambi i calcoli vengono utilizzati solo i livelli attivi.

Il rapporto tra i valori di combattimento attaccante e difensore viene immessa in una formula (vedi tabella) per la creazione di un "numero di probabilità". Queste percentuali sono poi ulteriormente modificate da "spostamenti" che tengono conto delle influenze del terreno, del tempo, dell'esperienza, ecc

The screenshot shows a combat interface with the following elements:

- Top Left:** A red callout box labeled "Totali Attaccanti ,Difensori" points to the unit counts: 14+ (attacker) and 12 (defender).
- Top Right:** A red callout box labeled "Valore armatura" points to the armor values: +1 (attacker) and -2 (defender).
- Center:** A large red callout box labeled "Numero probabilità" points to the central odds display showing "3:0₂" and a large "-1" in a circle.
- Bottom Left:** A table showing the relationship between attacker/defender ratio and odds number.
- Bottom Right:** A "Losses" section showing icons for units lost (red and blue) and a "Retreat: 0%" indicator.

attacker/defender ratio	odds number
1:3	-3
1:1	0
3:1	3
9:1	6
27:1	9

Modificatori positivi favoriscono l'attaccante (lato sinistro del foglio di combattimento, in verde), mentre i negativi (lato destro, in rosso) favoriscono il difensore. Il numero probabilità finale, compresi tutti i modificatori, viene mostrato al centro del foglio combattimento.



Modificatore corazza

Le Unità corazzate possono produrre un significativo effetto shock quando attaccano in terreni adatti. Il modificatore corazza somma alla differenza tra i totali corazza dell'attaccante e del difensore (valore numerico corazza per i livelli diviso 10. Il modificatore corazza è solo per l'attacco. Se il difensore ha una corazzatura più forte, il modificatore vale zero. Non c'è alcun modificatore corazza quando si attacca attraverso fiumi o in città, montagne, foreste o paludi (escluse le paludi congelate). Non c'è nessun modificatore anche se il difensore è trincerato nelle colline o in paludi congelate.

I livelli specialisti possono fornire ulteriori modificatori corazza. Si noti che questo è un contributo diretto anziché un'aggiunta al proprio totale corazza. Limitazioni AT - livelli At trascinati contribuiscono al modificatore corazza solo in difesa. Altri livelli AT possono contribuire in attacco, ma solo per compensare la corazzatura del difensore, se presente.

Modificatore Artiglieria

Il modificatore Artiglieria simula l'intensa preparazione di artiglieria prima dell'attacco. Le unità da sole non possono contribuire per il bombardamento - questo è riservato per i livelli specializzati che forniscono supporto d'artiglieria.

Quando si attacca in montagna o fra le rovine, il modificatore d'artiglieria è sempre zero. Non c'è nessun modificatore neanche per il difensore se è trincerato in una città, foresta o palude (escluse le paludi congelate).

Le Unità veterani in attacco subiscono minori perdite, per cui, per stabilire le loro perdite, viene applicato un modificatore supplementare positivo (+1 veterano, +2 elite). I difensori Inesperti, verdi, quando sono attaccati da unità carri, soffrono della "paura panzer", per cui, per stabilire le loro perdite, viene applicato un modificatore positivo pari al modificatore corazza (il cambiamento è positivo in quanto favorisce l'attaccante, e si traduce in maggior perdite per i difensori). Le unità in difesa che non subiscono una ritirata (es. NKVD) subiscono maggiori perdite in seguito al mantenimento delle loro posizioni (modificatore +2).

Ritirata ed Avanzata

Le unità in difesa potrebbero ritirarsi in seguito ad un combattimento. La probabilità che ciò avvenga viene controllato nelle tabelle ritiro. La ritirata di un'unità si traduce in uno spostamento verso l'esagono vuoto più vicino, ma nel proprio territorio, e, per il resto del turno, sarà contrassegnata come debole

	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Probabilità ritirata %	0	0	0	0	0	10	30	50	70	80	90	100	100
Probabilità avanzata %	0	0	0	0	0	0	0	0	10	20	40	80	90
Avanzata soppressione	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1

Restrizioni alla ritirata – le unità, quando si ritirano, spendono punti movimento che non possono superare quelli previsti per il normale movimento. Le unità non possono ritirarsi attraverso un fiume, ma possono ritirarsi attraverso un ponte. Unità con le spalle al muro- se un'unità è costretta a ritirarsi, ma non esistono posizioni su cui possa andare a causa delle restrizioni sulla ritirata, perde immediatamente tutti i suoi livelli. Difensori esperti – le unità esperte ricevono un coefficiente supplementare positivo per determinare la propria probabilità di ritirata (-1 veterano, -2 elite). Le unità in difesa che non subiscono una ritirata "no retreat" (es. NKVD) sono effettivamente meno fortunate di quelle che si ritirano perché a questo punto ricevono un modificatore -2. Avanzata - se un difensore si ritira, l'attaccante può anche avanzare. Negli avanzamenti, l'attaccante continua a mantenere le sue AP ma incorre in livelli soppressi (questo simula la dissipazione delle forze a causa di attacchi multipli). Le probabilità di avanzata e soppressione vengono controllate nelle tabelle ritiro nel solito modo.

Effetti collaterali dei Combattimenti

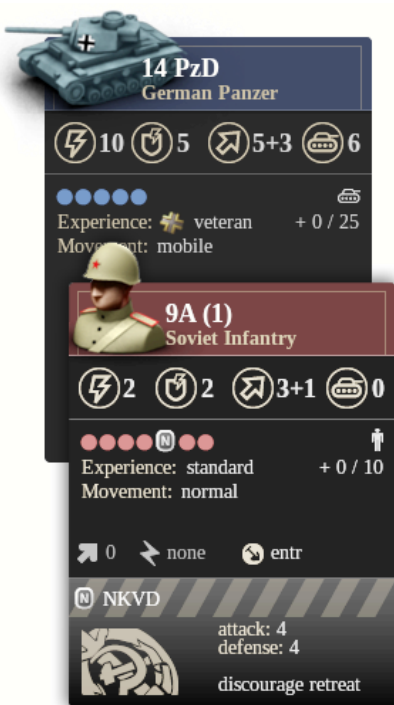
Città ridotte a rovine - se si attacca una città con l'artiglieria, ogni modificatore di artiglieria aggiunge una probabilità del 2% (cumulativa) che una città si riduca in rovina. Si noti che se il difensore è trincerato, il modificatore artiglieria sarà pari a zero, ma questo vale ancora - è possibile ridurre una città in rovina anche con un bombardamento non molto efficace.

Annullamento trinceramento difensore - questo accade se il difensore perde 2 o più livelli, o per qualsiasi perdita (incl. livelli soppressi) se l'attaccante ha ingegneri.

Attaccante guadagna esperienza - si guadagna un punto esperienza per ogni livello nemico perso o soppresso.

Esempio di calcolo di un Combattimento

Di seguito un esempio completo di calcolo di un combattimento per dimostrare come i vari fattori si combinino per ottenere una previsione completa dell'esito. L'attaccante ha la 14° Divisione Panzer con 5 livelli, che ha lo status di veterano. La difesa oppone un Corpo fucilieri Sovietico della 9° Armata con 6 livelli, rinforzata da un distaccamento di blocco di truppe NKVD. Il difensore è trincerato, e la pioggia ed il fango mettono l'attaccante in condizioni di svantaggio



1 Rapporto di Forza: il valore di combattimento dell'attaccante è 50 (5x10) e il difensore 16 (6x2 + 4 dalla fase di NKVD). Questo dà un rapporto di 50:16 o 3.125:1. Quando immessa nella formula* questa probabilità fornisce il numero iniziale percentuale di 3

2 Modificatore Corazza: i 5 livelli del Panzer forniscono un valore di armatura di 30 (5x6). Il difensore non ha nessuna corazzatura, per cui il modificatore corazza è +3 (30/10).

3 Modificatore Esperienza: la 14° Panzer è un'unità veterana quindi guadagna un modificatore +1 quando combatte contro la 9° Armata Sovietica regolare.

4 Modificatore Meteo: l'attacco in caso di maltempo (fango) si traduce in uno spostamento -2 che favorisce il difensore.

5 Modificatore trincea: l'unità in difesa è trincerata, dandogli un altro modificatore -1.

6 Numero percentuale: quando tutti i fattori sono valutati, il numero finale della percentuale è 4 (3 +3 +1 -2 -1). Questo è il numero visualizzato in prima vista nel foglio di combattimento sotto la voce "Odds".

* Per quelli portati alla matematica, la formula precisa è (arrotondata): percentuali = $3 \times \log(\text{rapporto}) / \log(3)$

La parte inferiore del foglio di combattimento descrive in dettaglio i risultati attesi. Ecco la ripartizione della parte.



1. Perdite Attaccante: unità di veterani subisce meno perdite in modo da ottenere un +1 come modificatore perdite. Le perdite sono ricavate dalla tabella perdite attaccante colonna 5 (4 +1) che mostra 0 livelli persi per il 14 ° Panzer.

2. Perdite difensore: il distacco di blocco NKVD impedisce la ritirata, con conseguenti perdite prevedibilmente superiori. Questo dà un modificatore +2 (i modificatori positivi favoriscono sempre l'attaccante) e le perdite vengono controllate nella tabella perdita difensore alla colonna 6 (4 +2) che mostra 4 livelli perduti per il 6 ° corpo d'armata.

3. Perdita livello Specialista: le 4 X rosse sul foglio combattimento mostra che tutte le perdite sovietiche saranno assorbite dai normali livelli perché NKVD è nella posizione 5. Se tuttavia la stessa unità viene attaccata di nuovo,

la NKVD sarà la prima nella linea per prendere perdite.

4. Ritirata: NKVD rende meno probabile una ritirata, fornendo un -2 al modificatore ritirata. La probabilità Ritirata viene controllata nella colonna 2 (4 - 2) e fornisce un 10%.
5. Avanzamento: la probabilità viene cercata nella colonna 4, ottenendo 0%. Poiché non vi è alcuna possibilità di avanzamento, non viene visualizzato nulla sul foglio di combattimento

3.4. Rifornimenti

Le Unità sono rifornite all'inizio di ogni turno. Le unità si possono rifornire solo se sono nel raggio d'azione delle fonti di approvvigionamento, vale a dire se; all'inizio del turno, si trovano in un esagono a sua volta rifornito

Vie di rifornimento

Il rifornimento è calcolato dalle fonti di approvvigionamento, e spende punti quasi allo stesso modo del movimento. L'analisi per i rifornimenti parte da ogni fonte di alimentazione con i punti uguali al suo raggio d'azione. Percorre poi la sua strada sul campo spendendo i punti in base alla tabella rifornimenti.

	Pianura	Foresta	Montagna	Palude	Colline	Deserto	Città
Secco	1	2	A	2	2	2	1
Fango	2	3	X	A	3	2	1
Neve	1	2	X	2	2	2	1




Ferrovia - La distanza di rifornimento è illimitata lungo le linee ferroviarie, fino a quando non sia interrotta da una fonte di approvvigionamento

Linea del Fronte - i rifornimenti non possono passare attraverso la linea del fronte.

Fiumi e difficoltà terreno - "A" viene interpretata in modo diverso nella tavola delle risorse. I rifornimenti possono passare attraverso un esagono "A" purché siano rimasti almeno tre punti, ma comunque, per entrare, consuma tutti i punti rimanenti.

Effetti dei rifornimenti



Gli effetti per non essere riforniti, dipendono per lo più da quanto tempo l'unità è rimasta senza rifornimenti. Gli effetti sono un po' più deboli per le unità esperte che sono più abili nel combattimento anche con i rifornimenti interrotti.

1 Turno 	nessuna ripresa di livelli precedentemente soppressi
2 Turni 	no AP, alcuni passaggi soppressi (verde 3, standard 2, veterano 1)
3+ Turni 	nessuno AP, un MP in meno al valore normale, tutti i livelli soppressi

Si noti che, quando un'unità è senza rifornimento per 3 o più turni, il numero ridotto di MP significa che l'unità non può attraversare i fiumi o entrare in terreni con la "A" ed il movimento costa di più.

Ripristino

Una volta ripreso il rifornimento, le unità sono in grado di recuperare alcuni livelli secondo il programma elencato nella seguente tabella

Esperienza unità	Livelli ripristinati per turno
Verdi 	1
Standard	2
Veterani  o 	3
Elite  o 	4

Prendere Fonti di Approvvigionamento

Se si prende il controllo di un esagono nemico fonte di approvvigionamento, gli viene negato l'utilizzo, ma non è sfruttabile a proprio favore.

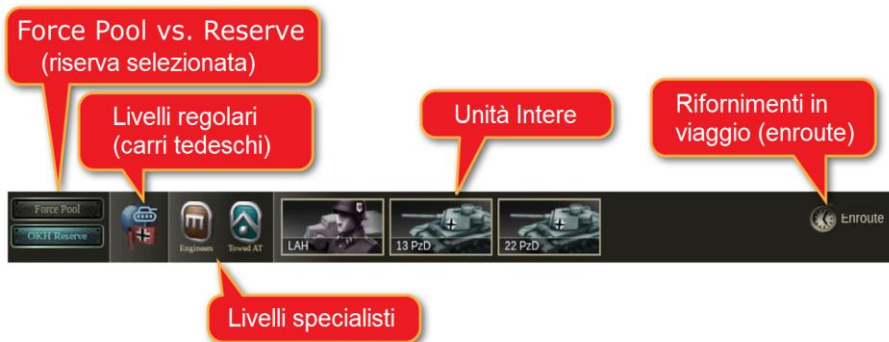
Non si possono distruggere le fonti di alimentazione di entrambi: se la sorgente di alimentazione è ripresa dal nemico, nel turno successivo, ricomincia a rifornire le proprie forze.

3.5. Rinforzi

Le unità sulla mappa possono essere rinforzate sia con livelli normali che specialisti - nella misura in cui tali rinforzi sono a disposizione del giocatore. Il giocatore, come rinforzi, può anche avere disponibili unità complete.

I rinforzi possono provenire dal Force Pool del proprio giocatore, o dalla riserva OKH / Stavka. La differenza è che chiedendo all'alto comando di attingere dalle sue riserve significa perdere prestigio. In altre parole, questi rinforzi sono pagati in punti prestigio.

Tutti i rinforzi attualmente disponibili sono visibili nella barra Force-Pool (nota: per impostazione predefinita è nascosta quando non c'è nulla disponibile). Se più rinforzi devono essere disponibili nei turni successivi, possono essere visualizzati con il tasto "Enroute".



Non tutte le unità possono essere rinforzate: sono escluse le unità senza rifornimento, quelle rifornite per via aerea e le unità schierate come rinforzi in questo turno.

Aggiungere livelli Regolari

Le unità possono aggiungere fino a 3 livelli normali per turno, ma non possono mai superare il totale di 7 livelli regolari. Le unità possono solo aggiungere livelli della stessa nazionalità e tipo. Per esempio, una unità di fanteria ungherese può essere rinforzata con livelli di fanteria ungherese. Facendo clic sull'icona livello nella barra Force-Pool, appare un menu a comparsa con i pulsanti "Aggiungi". Elenca il numero di livelli disponibili come rinforzi. Se il livello proviene dalla riserva OKH / Stavka, mostra anche il costo prestigio per livello.

Se il pulsante "Aggiungi" è abilitato, si può usare per rafforzare l'unità selezionata. Si noti che il pulsante "Aggiungi" potrebbe disattivato per i seguenti motivi:

- nessuna unità selezionata: è necessario selezionarne una prima
- tipo di livello è sbagliato: verificare sia la nazionalità che il tipo di rinforzo
- l'unità non può essere rinforzata (senza rifornimento, ecc)
- sopra il limite di forza (7 livelli)
- non sufficiente prestigio



I nuovi livelli appena aggiunti, vengono inizialmente soppressi, e saranno in grado di operare normalmente all'inizio del turno successivo.

L'aggiunta di livelli normali, abbassa il livello complessivo dell'esperienza dell'unità (salvo per le unità verdi). Per ogni nuovo livello, l'unità perde 1/5 di punti esperienza necessari per salire di livello (-2 standard, -5 veterano, -10 elite). Se vengono persi abbastanza punti esperienza, l'unità si abbasserà di un livello verso il basso, ad esempio da veterana a normale.

Aggiungere un livello Specialisti

Facendo clic sull'icona livello specialisti nella barra Force Pool appare un menu a comparsa con il pulsante "Aggiungi". Si noti che il pulsante "Aggiungi" potrebbe essere disattivato per i seguenti motivi:

- nessuna unità selezionata: è necessario selezionarne una prima
- l'unità non può essere rinforzata (senza rifornimento, ecc)
- unità ha già un livello specialisti
- non sufficiente prestigio



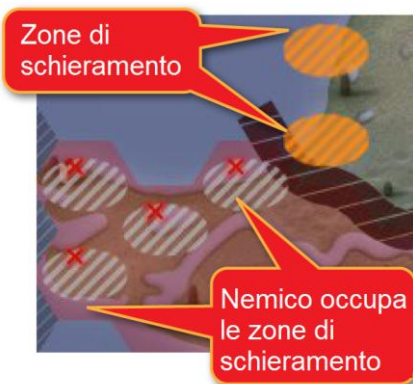
Il livello appena aggiunto è inizialmente soppresso, e sarà in grado di operare normalmente all'inizio del turno successivo. L'aggiunta di un livello specialisti non influisce sul livello di esperienza dell'unità.

Aggiungere Unità

Come rinforzi possono anche essere disponibili Unità complete. Le unità possono essere schierate solo in determinate zone, a differenza dei livelli che possono essere collegati a unità esistenti ovunque sulla mappa. Le Unità appena schierate non sono comunque sopresse, e sono dotate di tutti i punti AP ed MP. Possono entrare in azione immediatamente.

Facendo clic sull'icona unità nella barra Forza Pool appare un menu a comparsa con il pulsante "Deploy" (Schiera). Vengono visualizzati i dettagli delle unità come appaiono sul foglio unità, insieme al costo prestigio, se applicabile. Si noti che il pulsante "Deploy" potrebbe essere disattivato per i seguenti motivi:

- tutte le possibili zone di schieramento sono occupate da altre unità
- non sufficiente prestigio



Le Zone di schieramento sono definite dallo scenario e possono essere diverse per ogni unità disponibile come rinforzo. Quando si fa clic sul pulsante "Deploy", le zone disponibili sono indicate con i marcatori arancioni. Quelle occupate dal nemico non possono essere utilizzate, e sono contrassegnate con una "X" rossa.

Un'unità viene schierata (e consuma punti prestigio) solo quando si fa clic su una delle zone arancioni. Se si cambia idea, si può premere o il tasto destro del mouse o ESC.

Riorganizzazione e scioglimento unità

Un giocatore, durante un qualsiasi momento del proprio turno, ha la possibilità di eliminare una delle sue unità dalla mappa. Se un'unità può essere riorganizzata, viene divisa in livelli. I livelli vengono inseriti nella barra Force Pool ed il giocatore li può usare come rinforzi in uno dei successivi turni. Se l'unità non può essere riorganizzata, viene eliminata unitamente a tutti i suoi livelli.

La selezione di un'unità cambierà lo stato del pulsante "scioglimento /Riorganizza" in quello di "Riorganizza" solo quando una unità soddisfa i seguenti criteri:

- tutti i punti AP ed MP
- pienamente rifornita (ma non con rifornimenti aerei)
- non rinforzata in questo turno con i livelli normali né specialisti
- non schierata in questo turno
- non ha riorganizzato o sciolto il suo livello specialisti in questo turno



Riorganizzare



Sciogliere

Quando un'unità viene riorganizzata, i livelli attivi vengono inseriti nella Force Pool per essere disponibili al turno successivo. È possibile controllare immediatamente il tutto facendo clic sull'icona "Enroute". I livelli soppressi non possono essere riorganizzati e vengono persi. Limite riorganizzazione - solo un limitato numero di livelli (solitamente 5) può essere riorganizzato in questo modo ad ogni turno. Se questo limite viene superato, la riorganizzazione può ancora continuare, ma i livelli riorganizzati saranno a disposizione dal turno successivo. Sono ancora inseriti nel Force pool, ma il loro arrivo è ritardato in modo da non superare tale limite.

Riorganizzazione e scioglimento Livello Specialisti

Un giocatore può rimuovere il livello specialisti da una qualsiasi delle sue unità. Se il livello può essere riorganizzato, è collocato nel Force Pool ed il giocatore può utilizzarlo come rinforzo nei turni successivi. Se il livello specialisti non può essere riorganizzato è sciolto cioè perduto.

La selezione di un'unità cambierà lo stato del pulsante "scioglimento /Riorganizza livello specialisti" in quello di "Riorganizza" solo quando una unità soddisfa i seguenti criteri:

- tutti i punti AP ed MP
- pienamente rifornita (ma non con rifornimenti aerei)
- non rinforzata in questo turno con i livelli normali né specialisti
- non schierata in questo turno



Riorg. Spec.



Sciogli Spec.

Limite Riorganizzazione- la riorganizzazione dei livelli specialisti è soggetta agli stessi limiti previsti per le unità intere.

3.6. Livelli Specialisti

I livelli specializzati sono come quelli normali, nel senso che rappresentano una parte degli effettivi e dell'equipaggiamento di un'unità. Possono venire soppressi quando non sono riforniti; forniscono supporto in combattimento e possono subire perdite, ecc

Questi livelli contribuiscono anche alle caratteristiche complessive dell'unità, e l'entità così combinata può essere molto più utile sul campo di battaglia rispetto alla somma delle sue parti. La regola generale è che solo i livelli attivi contribuiscono con le proprie abilità speciali alle l'unità a cui sono collegate.

Corazzatura e Artiglieria

Un livello specialisti, in combattimento, può contribuire al modificatore corazza o artiglieria (non entrambi). Questo spostamento viene visualizzato sul foglio specialisti (parte inferiore della scheda madre dell'unità). Se il livello rappresenta un'unità anti-carro, è soggetto alle limitazioni dei cannoni AT, ed appare un asterisco accanto al valore del modificatore. Si noti che il modificatore corazza viene applicato direttamente (come spiegato in combattimento) e non è quindi direttamente confrontabile con il valore di armatura unità

Capacità generi

I generi, quando attaccano, annullano i modificatori trincea. Inoltre, infliggendo anche una sola perdita in combattimento (sia attivo che soppresso) determinano l'annullamento del trinceramento nemico. I generi possono anche aiutare nel forzare gli attraversamenti, annullando il modificatore del fiume in combattimento. Le unità con generi possono trincerarsi in qualsiasi condizione atmosferica, e non incorrono nella sanzione di due livelli soppressi, come previsto invece per le altre unità.

Capacità Ricognizione

Le unità Ricognizione catturano gli esagoni adiacenti alla rotta di movimento quando l'unità è in movimento, fatta eccezione per gli esagoni occupati da unità nemiche o ZOC.

Questo non funziona per gli esagoni di montagna e città, come pure attraverso i fiumi, a meno che non ci sia ponte

Le unità con un livello ricognizione, entrando in una ZOC nemica, non hanno i propri punti azione bloccati

Scoraggiare Ritirata

I livelli Sovietici NKVD rappresentano distaccamenti di blocco composto da personale della polizia segreta. Questi a volte erano posti dietro le truppe regolari per evitare il panico, il ritiro non autorizzato o la ritirata.

In combattimento, le unità con livelli NKVD hanno meno probabilità di ritirarsi (modificatore -2), ma subiscono perdite maggiori (modificatore +2i).

Anti-Aerea (AA)

Livelli Anti-aerea prevengono attacchi aerei nemici contro l'unità a cui sono collegati e a tutte le unità amiche adiacenti.

Anti-carro (AT)

Le unità Anti-carro contribuiscono al modificatore armatura in combattimento, ma solo se è presente un'unità carri nemica. Il loro modificatore conta solo per diminuire quello nemico, e non crea un modificatore carri di per sé.

Equipaggiamento trainato

I livelli equipaggiamenti trainati vengono soppressi se l'unità a cui sono collegati si muove. Questo rappresenta il maggior tempo necessario per allestire l'attrezzatura trainata dopo il movimento. I Livelli soppressi per questo motivo, verranno riattivati non appena il giocatore termina il proprio turno. Questo significa che, in difesa, sarà attivo immediatamente.

I livelli traino che diventano soppressi per altri motivi (senza rifornimenti, ecc) non si riattivano in questo modo. Possono recuperare solo all'inizio del turno successivo, secondo le modalità di recupero abituali.

I livelli attrezzature da traino sono soppressi immediatamente anche nel caso che una unità si ritiri.

Posizionamento per Combattimento e Rifornimento

Il livello specialisti posizione determina, come mostrato nel foglio unità, se il livello specialisti subirà una perdita in combattimento. Le perdite sono prese da sinistra verso destra, come mostrato nel foglio combattimento.



I livelli specializzati attivi vengono riposizionati all'inizio di ogni turno. Non possono essere posizionati più a destra rispetto all'ultimo livello regolare attivo, perché i livelli attivi sono sempre in prima linea per subire le perdite. I livelli specializzati soppressi sono sempre posti nella posizione più a destra.

Livello specialista	Posizione in attacco	Posizione in difesa	Capacità
88mm FlaK	5	4	Equipaggiamento trainato, anti-aereo, anti-carro
StuG III	3	4	anti-carro
SdKfz 250	1	4	Capacità ricognizione
Pioniere	1	4	Capacità genere
Tiger	1	4	
Blackshirts	3	4	
120mm M-30	5	6	Equipaggiamento trainato
Katyusha	3	6	
45mm M-42	5	4	Equipaggiamento trainato, anti-carro
NKVD	3	6	Scoraggia ritirata
T-34	3	4	
KV-1	1	2	

Quando non si è riforniti, i livelli specialisti sono sempre gli ultimi nella fila per essere soppressi e i primi a riprendersi. Questo vale per i rifornimenti, rifornimenti aerei e soppressione trinceramento.

3.7. Attività di Teatro

Attacchi aerei



Attacchi aerei sono possibili contro tutte le unità nemiche ad eccezione di quelle con un livello specialisti AA attivo e le unità immediatamente vicine.

Le Perdite del Difensore sono scelti a caso dalla "finestra" nella tabella attacchi aerei. I modificatori spostano questa finestra a sinistra (negativo) o verso destra. Si possono applicare i seguenti modificatori:

- tempo: -1 se piove (fango) o nevica
- terreno: -1 se il terreno è montagna, foresta o città
- trincee: -1 se l'unità in difesa è trincerata
- verde: +1 se l'unità in difesa è verde (inesperta)

← modificatori negativi spostano la finestra a sinistra (a favore del difensore)

none	none	none	none	1 sup	2 sup	3 sup	1 kia	2 kia	2 kia
------	------	------	------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

modificatori positivi spostano la finestra a destra (a favore dell'attaccante) →

Se l'unità obiettivo si trova in una città, vi è una probabilità del 10% che; per ogni attacco aereo, la città si trasformi in rovine.

Logistica



Assegnare l'attività logistica ad una fonte di alimentazione aumenta la sua portata di +1. La portata risultante aumenta ed il suo effetto sulla rete di alimentazione è immediatamente visibile nella vista rifornimenti. Si noti che la vista rifornimenti non può servire per valutare completamente se un'unità sarà rifornita nel turno successivo.

Il tempo cambia da un turno all'altro, e l'attuale vista dei rifornimenti potrebbe non essere valida al turno successivo. Usare la propria conoscenza del periodo e del luogo geografico per pianificare il cambiamento climatico ed i suoi effetti sui rifornimenti.

Ponteggi



È possibile impegnare risorse ponte per costruire, riparare o distruggere ponti. La costruzione di un ponte è possibile solo se si

è in possesso degli esagoni su entrambi i lati del fiume. E' possibile anche se si è in possesso di una sola parte del fiume, ma l'altro lato non può contenere un'unità nemica o una ZOC

Costruire ponti è possibile solo in luoghi idonei (visibile nella visualizzazione del terreno). Quando si crea un ponte, o se ne ripara uno esistente ma distrutto, l'icona del ponte è grigia ed il ponte non è utilizzabile. Il ponte sarà immediatamente utilizzabile dopo la fine del proprio turno.



La distruzione di un ponte non è detto che possa avvenire se un esagono ad una delle estremità del ponte è nemico o se il nemico occupa uno qualsiasi degli esagoni adiacenti (vedi figura). La probabilità di successo nella distruzione di un ponte inizia al 100% con detrazioni effettuate secondo la tabella seguente. Questa probabilità non può essere inferiore al 33%.



Deduzioni	
-8%	per ogni esagono di proprietà del nemico tra gli esagoni adiacenti
-12%	per ogni unità nemica debole in uno degli esagoni adiacenti
-20%	per ogni unità nemica non-debole in uno degli esagoni adiacenti
-33%	se un esagono su entrambe le estremità del ponte è di proprietà del nemico

Partigiani



Le forze partigiane in questa fase della guerra erano in gran parte coordinate e controllate dall'Armata Rossa. Questo è il motivo per cui a volte sono messe a disposizione come attività di teatro. I partigiani consentono di prendere il controllo di qualsiasi esagono vuoto di unità e ZOC nemiche, con le seguenti eccezioni

- non ammessi nelle città o obiettivi
- non ammessi dentro o vicino a fonti di rifornimento
- non ammessi su ferrovia
- non ammessi vicino ad un ponte esistente

3.8. Obiettivi

Gli obiettivi possono essere catturati solo dopo aver inserito una delle tue unità sull'esagono obiettivo. Non possono essere presi in altro modo, come ad esempio con i partigiani, o tramite avvolgimento automatico del fronte.



Per visualizzare informazioni dettagliate sugli obiettivi, cliccare su "Visualizza Obiettivo" nella barra di gioco (tasto di scelta rapida "O").

Quando si cattura l'obiettivo nel (o prima del) turno indicato, si guadagna il massimo dei punti. Per ogni turno di ritardo il punteggio diminuisce.

Se un obiettivo è ripreso dal nemico, è necessario acquisirlo di nuovo. Il valore dei punti, in questo caso, viene azzerato vale a dire che è come se non aveste mai catturato l'obiettivo.

Giochi giocatore contro giocatore

Quando si gioca contro avversari umani si dispone di una scelta di singoli scenari standard o scenari dedicati per giocatore contro giocatore ("PvP")

2nd Kharkov PvP	
Olkhovatka	25 / 100
Kupyansk	100 / 100
Izium	100 / 100
Axis Objectives (225)	225 / 300
Kharkov	200 / 200
Soviet Objectives (200)	200 / 200
Axis advantage: 25 (225 - 200)	
Margin required to win: 210	
Soviet Victory if no changes	

Gli scenari PvP sono progettati per fornire ad entrambi i giocatori le stesse opportunità di vittoria e quindi hanno condizioni di vittoria leggermente diverse.

Negli scenari PvP, entrambe le fazioni possono avere obiettivi in cui sono indicati i punti nel solito modo. Se la differenza di punti ottenuti è superiore al margine di vittoria, vince P1. Se è uguale o minore, vince P2.

Gli scenari PvP durano fino a quando entrambi i giocatori non hanno completato il numero di turni assegnati, o uno dei giocatori si arrende.

4. Regole Campagna

Campagna gioco permette di giocare gli scenari in ordine logico e tenere traccia dei propri progressi sulla mappa della campagna.

Autosave (salvataggio automatico)

I giochi della campagna vengono salvati automaticamente. Ciò significa che è possibile uscire dal gioco in un qualsiasi momento, ed andare sulla mappa della campagna o al menu principale. Non è necessario salvare i giochi della campagna.

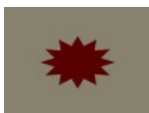
Ci può essere attivo un solo gioco di campagna per volta. Se si desidera iniziare una nuova partita di campagna, quella attualmente attiva verrà cancellata.

Simboli della Mappa Campagna

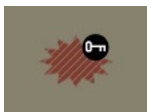
Ogni simbolo sulla mappa rappresenta uno scenario.



Attuale - questo è lo scenario che si sta giocando. Ci può essere un solo scenario attivo. Prima di poter avviare altri scenari, è necessario completare questo scenario.



Aperto – lo scenario è a disposizione per giocare. Si noti che è possibile avviare lo scenario se non c'è ne è già un altro sulla mappa.



Bloccato - questo scenario non è al momento disponibile. Questo serve, come gioco di campagna, a conservare un ordine più o meno cronologico degli scenari. Una volta completato lo scenario attualmente aperto, allora questo si sbloccherà automaticamente.



Vittoria - questo scenario è stato completato con successo e conseguente vittoria per la propria fazione.



Vittoria decisiva - questo scenario è stato completato con successo e conseguente vittoria decisiva per la propria fazione.



Brillante vittoria - questo scenario è stato completato con successo e conseguente brillante vittoria per la propria fazione.



Perdita - questo scenario è stata completato senza successo e conseguente perdita

Progressi nella Campagna

I progressi nella campagna dipendono fortemente dal tipo di vittorie che si realizzano negli scenari. Per gli scenari aperti, l'area progresso della campagna sulla mappa, mostra le opportunità disponibili.



Una Vittoria (o meglio) in questo scenario apre lo scenario indicato.



Una Vittoria decisiva (o meglio) in questo scenario apre lo scenario indicato



Una Brillante vittoria in questo scenario apre lo scenario indicato. Per gli scenari completati, l'area progresso campagna mostra se si è riusciti a cogliere le opportunità per progredire



Successo - è stato raggiunto il risultato richiesto (Vittoria in questo caso) e ha aperto lo scenario indicato.



Fallimento - non è stato raggiunto il risultato richiesto e la campagna non prosegue verso lo scenario indicato.

Prestigio

Durante lo scenario, i punti Prestigio possono essere spesi per acquisire rinforzi in un qualunque momento.

2nd Kharkov	
Olkhovatka	80 / 100
Kupyansk	100 / 100
Izium	100 / 100
Axis Objectives	280 / 300
200+ required to gain prestige	
Prestige gain	80 / 100

Si guadagnano nuovi punti prestigio quando si completa uno scenario. Il punteggio totale per lo scenario è la somma di tutti i punteggi obiettivi. Se il punteggio è superiore ad un certo margine richiesto, quelli in più vengono trasformati in nuovi punti prestigio.

Se il punteggio è inferiore al margine richiesto per guadagnare punti prestigio, questi non vengono né persi né guadagnati.