

Battle HQ Online 24/7– Call for War

I.

A játékról nagy vonalakban

A játék a második világháború korát idézi vissza. Minden játékos egy saját maga által kitalált parancsnokot játszhat el.

A játékot a következő weboldalon lehet elérni és játszani:

<http://bhqcfw.onlinemmorpg.net>

A játék nincs körökre osztva, ehelyett valós időben zajlik: meg van szabva, hogy milyen akció mennyi időt vesz igénybe (például menetelés Berlinből Drezdába 180 perc).

A feladat az ellenséges országok fővárosának elfoglalása. Amely ország fővárosát elfoglalják, az ahhoz az országhoz tartozó parancsnokok kiesnek! A kiesett parancsnokoknak lehetőségük van új parancsnok létrehozására egy másik államban. Például, ha elesik Róma, akkor azok a játékosok akik eddig olasz parancsnokokként játszottak, létrehozhatnak új német, magyar, vagy japán parancsnokot az eddigi olasz helyett és azzal folytathatják a játékot. A játék addig tart, míg valamely fél meg nem szerzi az összes ellenséges fővárost.

Mint hogy mindkét fél meg akarja szerezni a másik területeit, ugyanakkor sajátjaikat meg szeretnék tartani, elkerülhetetlen, hogy összecsapások alakuljanak ki a játékosok haderői közt. A csatákat ekkor a játékosok maguk bonyolítják le egymás között, de szigorúan a meghatározott szabályok szerint! A csaták lejátszása a fórumon hozzászólások írásával történik, a játékosok leírják, hogy milyen egységeket vetnek be, mekkora sebzéseket okoznak ellenfelüknek. Az összes többi fórum alapú játéknál nincsenek pontos szabályok, hanem a hozzászólások szépsége a meghatározó. A BHQ 24/7 – Call for War esetében teljesen mást fog tapasztalni. A hozzászólásoknak nem leíró, hanem informatív jellegűeknek kell lennie.

Játék folyamán haderőt kell igényelni, s a megigényelt csapatokat tetszés szerint lehet mozgatni – persze, hangsúlyos, hogy csak szabályok szerint. Az adminisztrátorok és moderátorok folyamatosan ellenőrzik a lejátszott csaták, csapatmozgások és minden egyéb szabályosságát és szigorúan büntetnek, ha csalást fedeznek fel, legyen az a csalás akár akaratlagos, akár véletlen. A büntetés akár az oldalról való időleges, vagy végleges kitiltás is lehet, ezért fontos, hogy ha valamiben nem biztos a játékos, akkor azt inkább kérdezze meg. A játék sokrétű, ráadásul teljesen egyedi, tehát senkitől sem elvárás, hogy a szabálykönyv elolvasása után minden teljesen világos legyen a számára. Az viszont rendkívül megzavarhatja a többi játékos játékát, ha valaki valamit nem jó helyre ír, vagy nem megfelelően, vagy körülbíráskodás nélkül. Ezért aztán kiemelten fontos, hogy a játszani kívánók maguk is próbáljanak meg tájékozódni, tegyék fel a lehető legtöbb kérdést és használjanak ki minden alkalmat és csatornát az információ szerzésre, a játékkal kapcsolatos ismeretek begyűjtésére. Az új játékosok biztosak lehetnek benne, hogy azért senki sem fog haragudni rájuk, mert sok kérdésük van, ezzel szemben a szabálytalankodók – még ha nem is tudatosan teszik – ellenszenvet váltanak ki.

Erősen javasolt, hogy a weboldalra e könyv olvasója egyelőre csak azt és csak akkor írjon, amit és amikor e könyv megkéri rá.

II. Első lépések

Ez a fejezet megismerteti a játék alapszabályait és egyúttal végigvezeti az olvasót egy parancsnok első teendőin. Nincs más dolga tehát, csak követnie kell az alábbi pontokat.

1. Regisztráljon az oldalon! A regisztráció teljesen ingyenes és gyakorlatilag minden kötöttségtől mentes. A regisztrációhoz egy érvényben lévő, valós email cím kell.
2. Hozza létre a megszemélyesíteni kívánt parancsnokát! Ezt a „Jelentkezés” című mappában teheti meg. Fontos, hogy valós történelmi nevek nem adhatóak meg (pl.: Rommel) - ezek a nevek had legyenek azoké, akiknek valóban fegyvert kellett ragadniuk.
Íme egy példa:

Helló!

Szeretnék igényelni egy parancsnokot!

Parancsnok neve: Gregor Perceval

Állampolgársága: angol

BHQ 24/7- Call for War :: [Jelentkezés](#) :: [Jelentkezés](#) :: [Parancsnok létrehozása](#)

3. Az oldal adminisztrátora amint észreveszi a parancsnok igénylését, létrehoz számára egy saját főhadiszállást. A weboldalnak vannak olyan rejtett mappái, amelyeket nem láthat más, csak néhány bizonyos személy. Ilyen mappák elsősorban a játékosok főhadiszállásai: minden parancsnok csak a saját főhadiszállását látja. A főhadiszállásban az előre megadott topikokon kívül nyugodtan létrehozhatja a saját topikjait; az a mappa kizárólag az Ön részére lett készítve és Önön és az oldal vezetőin kívül más nem is látja, így hát érezze magát otthon benne és „rendezze be” kedvére!

A következő pontot már akkor olvassa, amikor megbizonyosodott róla, hogy a főhadiszállása elkészült! A főhadiszállást az adminisztrátor az igénylést követő 72 órán belül elkészíti, addig türelemmel kell lenni. A fórum „Kantin” nevű mappáján belül a „Társalgás” című témába köszöntse a többi felhasználót (a fórumon a tegeződés a megszokott), esetleg kapcsolódjon be a beszélgetésbe amíg várakozik.

4. Tehát a főhadiszállása készen áll. Hamarosan katonai egységeket fogunk igényelni, ám ahhoz „UP”-re van szükségünk. Az „UP” egy rövidítés, „utánpótlás pont”-ot takar. Minden parancsnok naponta egyszer igényelhet magának UP-t. Ha valamely nap nem lett UP igényelve, akkor a következő napon nem lehet dupla mennyiségű UP-t igényelni, ezért az a legbölcsebb, ha minden nap látogatja az oldalt, legalább az UP igénylés idejére. Az előfizetéses parancsnokok akár óránként is igényelhetnek UP-t és ha valamely nap nem igényelték meg az alap UP-jukat, akkor az felhalmozódik és legközelebb annyival többet igényelhetnek. Az előfizetési lehetőségekről a XVII. fejezetben lehet részletes információkat találni.

További UP-kat lehet szerezni játék közben partizán tevékenységekkel, az ellenség ipartelepeinek bombázásával, az utánpótlási vonalak szabotálásával és kereskedelmi konvojok indításával, illetve kereskedelmi hajózási útvonalak támadásával, valamint egyéb módokon. Ezekkel később részletesen megismerkedünk.

Most lépjen be a fórumra és nyissa meg a főhadiszállását, majd azon belül válassza ki az UP igénylés topikot.

Remek. Most kattintson a „Post Reply” nevű gombra és írja le a következőt:

„UP igénylés: 200.000 UP”

Kattintson a „Send” gombra. Ezzel az üzenetet elküldte.

Most 200.000 UP-t kapott, amivel szabadon gazdálkodhat. Ne feledje el, hogy naponta csak egyszer igényelhet UP-t, tehát ma már többször nem igényelhet, ennyiből kell gazdálkodnia a mai nap folyamán!

Nagyon fontos, hogy ezután naponta csak 100.000 UP-t igényelhet, kivéve, ha előző nap részt vett támadásban, vagy védekezésben, vagy ellentámadásban (ez nem vonatkozik a prémium tagokra). Tehát, ha valamely napon részt vett támadásban/védekezésben/ellentámadásban, akkor a következő napon nem 100.000, hanem 200.000 UP-t igényelhet! Ne felejtse el, hogy ha valamely nap nem igényli meg az UP-jait, akkor azok elvesznek!

- Ahhoz, hogy csatlakozzon a harcokhoz valamely frontvonalon, katonai egységekre lesz szüksége, akik felett parancsnokol. A weboldalon kell látnia egy „Kellékek” nevű mappát. Ezt nyissa meg és keresse meg az „egység igénylés” nevű témát, kattintson rá. Innen letöltheti azt az excel táblázatot, amely jelentősen megkönnyíti az egység igénylést, mert elvégzi Ön helyett a szükséges matematikai kalkulációkat. Az egységek adatait mutató táblázatot és az egységek leírását is érdemes letöltenie, melyet szintén a „Kellékek” nevű mappában talál.

Nyissa meg az igénylés nevű táblázatot. Az „igényelt UP” rovatba üssön be 200000-et (vigyázzon, nehogy a kétszáz ezer helyett véletlenül húszezret, vagy kétmilliót üssön be), a többi rovatot hagyja üresen. Nézze végig az egységek listáját és üsse be az egység neve melletti sárga mezőbe, hogy hány darabot kíván vásárolni. Ügyeljen rá, hogy a táblázat alján ne jelenjen meg a „Túlköltekezés” felirat, vagyis ne költsön el több UP-t, mint amennyije van.

A	B	C	D	E	F	G	H
1 UP BEVÉTELEK					igényelt darabszám	Költség	1 fő/db ára
2 Igényelt UP:	200000			GYALOGSÁG			
3 Előző egységigénylésből maradt UP:				Puskás	1000	140000	140
4 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős puskás		0	160
5 Egyéb UP bevétel:				SMG		0	180
6 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős SMG-s		0	200
7 Egyéb UP bevétel:				MMG		0	400
8 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős MMG-s		0	440
9 Egyéb UP bevétel:				HMG		0	520
10 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős HMG-s		0	560
11 Egyéb UP bevétel:				Páncéltörő puskás	50	7000	140
12 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős páncéltörő puskás		0	160
13 Egyéb UP bevétel:				Páncélvadász		0	400
14 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős páncélvadász		0	440
15 Egyéb UP bevétel:				Műszaki		0	300
16 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős műszaki		0	320
17 Egyéb UP bevétel:				Kommandó		0	240
18 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős kommandós		0	260
19 Egyéb UP bevétel:				Partizán		0	400
20 Egyéb UP bevétel:				Mesterlövész		0	700
21 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős mesterlövész		0	720
22 Egyéb UP bevétel:				LMG-s		0	220
23 Egyéb UP bevétel:				Ejtőermős LMG-s		0	240
24 Egyéb UP bevétel:				HARCKOCSIK			
25 Egyéb UP bevétel:				Lt HE tank		0	1450
26 Egyéb UP bevétel:				Md HE tank		0	2500
27 Egyéb UP bevétel:				Hvy HE tank		0	3550
28 Egyéb UP bevétel:				Lt FT tank		0	3050
29 Egyéb UP bevétel:				Md FT tank		0	3300
30 Egyéb UP bevétel:				TD tank		0	1850
31 Rendelkezésre álló UP:	200000			Hvy AP tank		0	2350
32 Jelen igénylésben elköltött:	147000			Aknatisztító tank		0	3000
33 Maradt:	53000			KÖNNYŰ TŰZERSÉG			
34				Lt Inf Gun		0	1500
35	Rendelés megfelelő			Hvy Inf Gun		0	3300

Ha kedve szerint elköltötte a rendelkezésére álló UP-t, akkor lépjen be a főhadiszállására és nyissa meg az „egység igénylés” nevű témát. Ebbe gépelje le, hogy milyen egységből mennyit rendelt, mennyi volt a rendelés értéke és mennyi UP-je maradt a rendelést követően. Azért van szükség ennyi adminisztrációra, hogy az oldal moderátorai és

adminisztrátorai bármikor vissza tudjanak követni minden változást, ezzel garantálva a játék tisztaságát. Ez saját érdeke is, hiszen így a többi játékos sem tud csalni.

Miután leírta az egység igénylés nevű témába, hogy milyen egységeket szeretne a parancsnoksága alá vonni, 120 perc az egységek mozgósítási és rendelkezésre állási ideje; ennyit kell várnia ahhoz, hogy egységei megérkezzenek az Ön parancsnoksága alá. Nézze meg, hogy most mennyi az idő és leghamarabb két óra múlva tud parancsokat adni a most igényelt egységeknek. Addig azonban olvassa el a következő pontot, ismerje meg a hadszíntereket és az egységek mozgását!

6. Most áttekintjük a hadszíntereket, valamint a csapatmozgatásokkal kapcsolatos szabályokat. Ez a rész kiemelten fontos!

Több fő hadszíntér van, ezeken belül al-hadszínterek. Fő hadszíntér például az Európai hadszíntér, melynek az al-hadszínterei például Észak-Franciaország, Közép-Franciaország, Ardennek, Dél-Anglia, stb. Egy-egy al-hadszíntér között a csapatmozgatások meghatározott ideig tartanak. Általánosságban jellemző, hogy egy-egy al-hadszíntér között a csapatmozgás gyalogosoknak 180 perc, lóval vontatott ágyúknak 90 perc, motorizált egységeknek (például tankok, APC-vel szállított gyalogosok, teherautóval vontatott ágyúk, teherautóval szállított gyalogosok) 30-75 perc, légi egységeknek 15-45 perc. Ez olykor ettől eltérő is lehet, különösen a tengeri hadszínterek esetében, hajók mozgatásakor, ezért fontos, hogy minden al-hadszíntérnél olvassuk el a hadszínterre vonatkozó tájékoztatást. Ez szintén a kellékek között található, „Hadszínterek leírásai” néven.

Fő hadszínterek között a csapatmozgatás ideje mindig egyedi. Például, ha Angliából (Európa) szeretnénk csapatokat juttatni Szovjetunióba (Ázsia), akkor meg kell keresni az oldalon az ezt az útvonalat jelölő területet. A példánál maradva ezt a területet az „Egyéb vízi területek” címszó alatt találja. Mindig értelemszerűen a többi fő hadszíntér közötti átjárót is meg kell keresni és a hozzá tartozó tájékoztatót el kell olvasni a hadszínterek leírásaiban. Térjünk vissza az al-hadszínterekhez! Minden fő-hadszíntérnek megvannak a maga „vonulási útvonalai”, melyek al-hadszínterek láncolatából állnak. Ezen útvonalak megtekintéséhez most lépjen be az oldalra és nyissa meg a „Kellékek” nevű mappát, és onnan töltsse le a „Hadszínterek” nevű fájlt! Ennek segítségével tájékozódhat, hogy mely területet mely követi.

A vonulási útvonalakat követve lehet végigküzdeni az utat az ellenséges fővárosok felé. Amíg a vonulási útvonal soron következő területe nincs elfoglalva, addig nem lehet a vonulási útvonal következő területét támadni! (Kivéve ejtőernyősökkel, róluk később részletesen szót ejtünk.)

A kezdeti hadszínterek (melyeket a letöltött „Hadszínterek” nevű fájlban tekinthet meg) a játék kezdetekor érvényesek: meglehet, valamely fél már elfoglalta azt a területet és mostanra, mire Ön csatlakozik a játékhoz, már a vonulási útvonal másik területén folynak a harcok; lehet, hogy az Ön által választott ország felé tolódott a frontvonal, vagy, szerencsésebb esetben valamely ellenséges ország fővárosához közeledett a front. Arról, hogy jelenleg hol tart a frontvonal, játékostárait megkérdezve könnyen tájékozódhat, de a legbiztosabb az, ha saját maga jár utána úgy, hogy megnézi, mely hadszíntereken folynak csaták jelenleg. **Nagyon fontos, hogy amíg nem biztos benne, hogy jelenleg hol tart a frontvonal, addig ne írjon bele egyik területbe sem! Előbb járjon utána!**

Ahhoz, hogy eljusson egyik al-hadszíntérből a másikba, át kell haladnia az összes köztes al-hadszíntéren. Nézzünk erre egy példát!

Gregor Perceval parancsnok kiderítette, hogy britt társai már az Ardennekig szorították vissza a németeket. Ő is részt kíván venni a harcokban, ezért egységeit el kell juttatnia Londonból az Ardennekbe. Kérem, most nézze meg a hadszíntereknél, hogy Londontól mely al-hadszínterek választják el az Ardenneket!

Láthatja, hogy a vonulási útvonal szerint a következőek: London -> Dél-Anglia -> Észak-Franciaország -> Közép-Franciaország -> Ardennek.

Gregor Perceval gyalogosokat és tankokat küld, de mindenképpen azt szeretné, hogy azok együtt haladjanak. Ezért a lassabb egységek sebességét kell figyelembe venni, így 180 perc a menetidő egyik al-hadszintéről a másakra.

Londonból Dél-Angliába 180 percen keresztül menetelnek az egységei, majd innen, ahhoz, hogy átjussanak a kontinensre, szállítóhajókra lesz szükség. Az egységeket szállítóhajókba pakolja, melyek 20 perc alatt érik el Dél-Angliától a La-Manche csatornát, majd onnan újabb 20 perc alatt érik el az észak-franciaországi partokat, ahol partra teszik a szállított egységeket. Észak-Franciaországból Közép-Franciaországba 180 perc a menetidő, majd onnan az Ardennekbe újabb 180 perc. Ez egyébként mindösszesen 580 perc, vagyis meglehetősen sok idő: ilyenkor már érdemes beszerezni szállító járműveket, mint például szállító repülőgépek, APC-k, teherautók, amelyek meggyorsítják a gyalogosok szállítását. Első útja most a gyakorlótérre fog vezetni. Várjon, amíg megérkeznek az igényelt egységei, azután lépjen be az oldalra!

Menjen be a főhadiszállására és nyissa meg a Haderő mozgások című témát. Oda írja bele, hogy milyen egységből mennyit küld el honnan és hová, valamint így mennyi lesz a menetidő. Mindig, amikor valamilyen akciót hajt végre – legyen az támadás, védekezés, ellentámadás, vagy csak egyszerű haderő átcsoportosítás, azt itt is jegyeznie kell! Ha nem tünteti fel a hozzászólásban, hogy milyen típusú akcióról van szó, akkor az automatikusan egyszerű haderő átcsoportosítást jelent.

Példa:

```
Honnan: London
Hová: Szövetséges gyakorlótér

Puskás: 200
Md HE tank: 70
Lt mortar: 40

Menetidő: 180 perc
```

Most keresse meg az oldalon a hadszínterek közt a gyakorlótérre és kattintson rá. Ide küldjön egy ugyanilyen hozzászólást, amely ugyanezeket tartalmazza. A hozzászólás címe „Csapatmozgás” legyen.

Ha nem a gyakorlótérre megy, hanem majd a valódi frontra, akkor ki kell várnia a menetidőt, ám ez alkalommal ettől eltekintünk.

Amikor több al-hadszintéren kell keresztülvonulnia ahhoz, hogy elérje uticélját (mint a fentebbi példában, ahol Gregor Perceval Londonból az Ardennekbe kívánta küldeni az egységeit), akkor minden egyes al-hadszintére való mozgáshoz új parancsot kell adni az egységeknek, vagyis, a Gregor Perceval-os példánál maradva kell egy hozzászólást írni a főhadiszállás haderő mozgások részébe amikor Londonból Dél-Angliába küldi az egységeket, valamint a hadszínterek mappái között Dél-Angliába elküldenie ugyanezt. Majd, ha az egységei megérkeztek Dél-Angliába, akkor a főhadiszállásába és a La-Manche csatornába írnia, amikor az egységeit Dél-Angliából a csatornába küldi, majd kell írnia egyet a főhadiszállására és Észak-Franciaországba, amikor a csatornából Észak-Franciaországba mozgatja a megpakolt szállítóhajókat, majd írnia kell a főhadiszállására és Közép-Franciaországba, amikor Észak-Franciaországból Közép-Franciaországba vezényli a csapatait, és végül írnia kell a főhadiszállására és az Ardennekbe, amikor Közép-Franciaországból az Ardennekbe viszi a csapatait.

Fontos, hogy körülbelül egyszerre küldje el mindkét hozzászólást a főhadiszállás haderő mozgás részébe és a hadszíntérre is! Az egyik hozzászólás az adminisztrátorok és moderátorok számára készül, a másik a játékmenethez kell.

Most visszatérünk a gyakorlótérhez, ahol részt vehet első csatájában – noha ez még nem lesz éles, de legalább valós veszteségeket sem fog elszenvedni.

7. Amikor csatába megy, akkor három lehetséges katonai cselekményt választhat: támadás, ellentámadás és védekezés.

Támadással megszerezheti az ellenség területét.

Védekezéssel megpróbálhatja meggátolni az ellenség területszerző kísérletét úgy, hogy saját egységei bónuszokat kapnak. Akkor alkalmazhatja, ha valamely ellenség támadást indít.

Ellentámadást akkor alkalmazhat, ha az ellenség támad. Ekkor az Ön egységei nem kapnak védekezésből adódó bónuszokat, de ahelyett, hogy az ellenség szerezne területet, lehet, hogy Ön szerez az ellenségtől!

Most, a gyakorlótéren támadást fogunk intézni, míg az ellenség ellentámadást hajt végre.

Készítsen egy új hozzászólást a gyakorlótéren „Támadás” névvel. Mindig, amikor egy hadszíntéren támadást hajt végre, hogy területet szerezzen, így kell tennie. A hozzászólásban írja le, hogy milyen egységekkel támad. Ekkor az ellenségnek 15 perce van, hogy válaszoljon a kihívásra. Ha ezen időn belül nem válaszol, akkor összecsapás nélkül foglalhat területet! Önnek sem árt a későbbiekben nyitva tartania a szemét és figyelnie, hogy mikor és hol támad az ellenség, hogy szembeszálljon velük és meggátolja az ő terület foglalási szándékaikat, vagy legalább csökkentse az elvesztett területek mennyiségét.

Most nem kell válaszra várni, mivel ez pusztán egy kiképzés jellegű összecsapás és nem lesz valódi játékos ellenfele.

Töltse le a Kellékek közül a Csatalap nevű táblázatot és nyissa meg.

Az ellenséges haderő a gyakorlótéren, amelyet le kell győznie 100 puskás és 2 Lt AT Gun, ám ezek nem fognak visszalőni.

Minden csata fázisokra van osztva. Minden csata a megelőző fázissal kezdődik. A megelőző fázisban vethetőek be a nehéz tüzérségi ütegek (beletartoznak a tengerpartot ágyúzó hadihajók és a védelmi felépítmények közül a beton óriás lövegek is), az aknamezők és a légicsapások.

Ha van bevetendő nehéztüzérsége, vagy légi ereje, akkor azokat írja be a csata táblázat megfelelő részébe attól függően, hogy az egységnek mely tüzerő típusát kívánja bevetni.

Mivel a gyalogosoknak és az ágyúknak életerejük van és nem struktúrájuk, HE sebzéssel lehet megsebezni őket, ezért például, ha van 10 db nehéz ütege, akkor a „nehéz üteg – HE” mező mellé a zöld színű, „létszám” nevű oszlopba üssön be 10-et. A táblázat automatikusan kigenerálja, hogy mennyi „bizonytalan HE sebzés”-t okoznak az ütegek.

Amely egységeknek *bizonytalan* sebzése van, azokra dobni kell. Küldjön egy választ a „Támadás” nevű témába, melyet az imént hozott létre a Gyakorlótéren belül.

Írja le, hogy mely tüzérségi egységeivel mér csapást az ellenségre.

Válassza ki alul a dobókockák közül a „találati kocka” nevű kockát. Jó. Most küldje el a hozzászólást. Ezután láthatja, hogy a tüzérségi egységei találtak-e, avagy sem.

Ha mellé lőttek, akkor nem okoztak sebzést. Ha közeli találatot vittek be, akkor csak a sebzésük felét vitték be. Ha telitalálatot értek el, akkor teljes sebzésüket elszenvedik az ellenség.

A találati esélyt növeli, ha tüzérségi felderítőket is alkalmaz. Erről részletesebben egy másik fejezetben olvashat.

Ha van még egyéb tüzérségi egysége is, akkor most vesse be azokat is!

Ha van légi ereje, akkor azokat is bevetheti. A légi egységek csak azután támadhatnak, hogy átjutottak az ellenség légvédelmén, vagyis először mindig az ellenséges légelhárító egységek tüzelnek, s csak a megmaradt repülőgépek támadhatnak. A puskásoknak van 0,1 bizonytalan AA sebzésük. Ha ez egy valódi csata lenne, akkor most a 100 puskás dobhatna a találati kockával, hogy kiderüljön, eltaláltak-e a támadó repülőgépeket. A repülőgépekről és a légelhárításról később még részletesebben lesz szó.

Mivel egy puskás életereje 10, egy Lt AT Gun életereje pedig 30, ezért összesen 1060 HE

sebezést kell okoznia ahhoz, hogy elpusztítsa az ellenséget.

Ha tüzérsséggel és légierővel még nem pusztította el azokat, akkor megkezdődik a csata első összecsapás fázisa, vagyis az első kör. Írja be a csata táblázatba, hogy mely egységből mennyi nyit tüzet és milyen sebzéstípussal.

Az első körben a nehéz tüzérsség és a légierő már nem vehet részt, minden más egység viszont tüzelhet az ellenségre. A tüzelés „egyszerre” történik, vagyis, ha például az első kör elején az egyik félnek 80 puskása van, a másik félnek pedig 90, akkor az egyik fél 80 HE sebzést fog okozni, a másik pedig 90-et (a puskás HE sebzése 1). Vagy, ha így érthetőbb: a veszteségeket akkor kell levonni, amikor már minden egység tüzelt.

Az ellenségek azonban most nem lőnek vissza – nem úgy, mint egy valós ellenséges parancsnok egységei. Minden bizonnyal az első kör végére már el is pusztította ezt a maréknyi ellenfelet!

Ha nem, akkor a csata 2. köre következik. Minden csata legfeljebb 2 körig tart. A 2. kör végén, miután mindenki levonta a haderejéből a veszteségeket, meg kell nézni a Csatalapon a védekezési erősséget, illetve a támadási erősséget. Ezt a J-K oszlopokban találja. A csata végén mindenkinek le kell írnia, hogy mennyi támadási erőssége, vagy védekezési erőssége maradt (támadás és ellentámadás esetén a támadási erősséget, védekezés esetén a védekezési erősséget kell nézni). Ha az egyik fél támadást, a másik fél ellentámadást hajtott végre, akkor a nagyobb számból ki kell vonni a kisebbet és ennyi terület került elfoglalásra az al-hadszíntérből, annak a félnek a javára, amelynek magasabb volt a támadási értéke. **A területváltásokat mindig a győztes félnek, vagyis annak kell leírnia, akinek sikerült elfoglalnia valamennyit az ellenség területéből.** Védekezéskor a védelmi erősségből ki kell vonni az ellenség támadási erősségét. Ha a kapott szám pozitív érték, akkor a támadók nem tudtak területet foglalni. Ha a kapott szám negatív érték, akkor annyi területet foglalt el a támadó fél, amennyi a negatív szám abszolút értéke (vagyis annyit, amennyi a szám értéke ha a negatív előjelt letakarjuk).

Például: az egyik német parancsnok támadott és csata után 2000 támadási erőssége maradt.

Az egyik szovjet parancsnok védekezett és csata után 1700 védekezési erőssége maradt.

Ekkor a német parancsnoknak 300 területet sikerült elfoglalnia. Ekkor a weboldalon a támadott hadszíntérnél meg kell keresni a „Terület megoszlás” nevű témát és abban módosítani a területek megoszlását a szövetségesek és a tengelyhatalmak közt, valamint odaírni, hogy mely csata alapján végezte a módosításokat (oda kell írnia a csata dátumát és időpontját).

8. Csata után az elszenvedett veszteségeket be kell másolnia a főhadiszállására az egység igénylések című témába. Írja oda, hogy mely al-hadszíntéren történt a csata és a csata dátumát és időpontját is, ezután sorolja fel, hogy milyen egységekből mennyit veszített el.

Nos, ezek voltak egy parancsnok első lépései, a legfontosabb tudnivalók. Most már tudja, hogyan kell UP-t igényelni, egységeket rendelni és területet foglalni. Ezen kívül azonban még rengeteg dolog van, melyekkel tisztában kell lenni, ezért érdemes tovább olvasni!

III. Csaták

Általános szabályok:

- Támadásra reagálni 45 percen belül lehet, ha van a helyszínen egységünk, vagy 45 percen belül (tehát a támadás vége előtt) oda tud érn.
- Ha valakinek az egységeit támadás éri, annak legkésőbb addig van ideje reagálni, amíg az adott akció véget nem ér. Aki megtámadta az egységeket, az leghamarabb akkor vetheti be ismét a támadásban résztvevő egységeit, amikor az akció, melyre reagált, véget ért, vagy amíg a csata véget nem ért. Ha lejárt az akció ideje, de a csata továbbra is tart, akkor 10 perce van a játékosnak reagálnia, ha ennyi időn belül nem jelzi legalább azt, hogy ott van még a gép előtt és a csatához szükséges kalkulációkat végzi, akkor inaktívvá minősül és nem viszonzhatja már a tüzet, ellenben az ellenséges parancsnok végig játszhatja a csatát úgy, hogy az ellenség nem lö vissza.

(Példa: „A” parancsnok 1000 puskással megtámadja „B” parancsnok menetelő egységeit. „B” parancsnok menetelő egységei 16:00-tól 19:00-ig menetelnek. „A” parancsnok tehát 19:00-ig nem vetheti be újra az 1000 puskását. Ennek az az oka, hogy lehet, hogy 19:00-ig a másik parancsnok is belép az oldalra és mikor látja, hogy támadás érte az egységeit, akkor viszonzza a tüzet, így az összecsapást talán nem is éli túl mind az 1000 puskás. Amíg ez ki nem derül, addig nem vethetőek be ismét ezek az egységek. Ezért meg kell fontolni, hogy milyen ellenséges akcióra reagálunk és milyenre nem, hiszen így könnyen leköthetik a haderőnket, s ezen idő alatt szabadon támadhatják területeinket!)

- Védekezés: védekezéskor minden **földi** egység életereje megduplázódik, valamint az MMG-k, HMG-k, Lt és Hvy aknavetők, valamint a csatateri ágyúk, vagyis könnyű tüzérségi egységek tüzereje is megduplázódik. A védelmi felépítmények nem kapnak bónuszt, viszont azok csak védekezéssel vethetőek be.
- Ostrom és partraszállás: annak a félnek (szövetségesek, vagy tengelyhatalmak) a parancsnokai, akinek a városát ostromolják, illetve akinek a területén partra szállnak, az ott lévő **földi** egységeinek az életereje megduplázódik! Ha védekezik, akkor ehhez még pluszba megkapja a védekezésből származó bónuszokat (lásd egyfeljebb). A védelmi felépítmények nem kapják meg az ostromból, vagy partraszállásból származó plusz életerőt, illetve struktúrát. Partraszállás csak akkor történik, ha a „partraszállós” hadszíntéren a partraszálló félnek még nincsen területe. Példa: Dél-Anglia a tengelyhatalmak számára partraszállós al-hadszíntér. Akkor lehet a partraszállás módosítóival (dupla életerő) számolniuk az angoloknak, ha a tengelyhatalmak nem birtokolnak Dél-Angliából egy területet sem.
- **Fontos, hogy mindig ellenőrizzük, hogy haderő átcsoportosítás és bármilyen egyéb akció során érte-e támadás az egységeinket!**
- Egy játékos egyszerre akármennyi csatában részt vehet és egyszerre akármennyi egységet vonulathat, de a kezdő játékosoknak ajánlott, hogy egyszerre legfeljebb egy csatában vegyenek részt és a csapataikat minél nagyobb tömbben mozgassák, ne pedig elaprózva. Egyébként mindenkinek a szellemi képességeire van bízva, hogy mennyi felé küldi szét a katonáit, vagy aprózza el a seregeit; mindenki ítélje meg maga, hogy mennyit képes átlátni egyszerre.
- A sebzések elszenvedéséről: mindig a sebzést elszenvedő fél dönthet arról, hogy mely egységei vesszenek oda. Egy sebzés egy életerőt, vagy struktúrát pusztít el, így például egy puskás megöléséhez 10 sebzés bevitele szükséges. Ha több ugyanahhoz a félhez tartozó parancsnok is részt vesz az ütközetben, akkor akár egymást közt is szétoszthatják a sebzéseket.
- Az okozott sebzéseket mindig le kell írni, hogy az ellenséges parancsnokok is tudomást szerezzenek róla, máskülönben nem tudják, hogy mennyi egységet vonjanak le maguktól veszteségként!
- Védelmi felépítmények és aknák csak védekezéskor vethetőek be, kivéve az óriás beton löveget, amely támadást is támogathat, mint nehéz tüzérségi egység.
- Egy al-hadszíntér akkor lesz elfoglalva, ha minden terület a tengelyhatalmak, vagy a

szövetségesek kezére kerül. Akkortól nem lehet támadni egy hadszínteret, amikortól a következő al-hadszínteret támadás éri.

- Ha ejtőernyős ugrás közben válaszol valamely ellenséges parancsnok a támadásra, akkor a harc megelőző fázisában és első körében az ejtőernyős gyalogosok életerejéje csak 8.
- Egy csatához csak addig lehet csatlakozni, amíg az el nem kezdődik, ezért érdemes előre egyeztetni az Önnel azonos oldalon álló társaival.
- Bizonytalan sebzések kidobásakor a dobást végző parancsnok meghatározhatja, hogy hányszor szeretne dobni, de egy egység sohasem próbálkozhat többször lőni, mint amennyiszer tud. Vagyis, többször dobni akkor lehet, ha a parancsnok úgy dönt, hogy nem egy dobással szeretné eldönteni, hogy minden ágyúja talált-e, vagy egyik sem, hanem pl. ha van 100 ágyúja, akkor dönthet úgy, hogy tízszer dob és minden dobás 10 ágyút jelképez. Ez minden bizonytalan sebzéssel bíró egység esetében alkalmazható.
- Kommandósok rajtaütésből és mesterlövészek mesterlövész rajtaütésből bármikor visszavonulhatnak (a rajtaütést elszenvedő fél nem vonulhat vissza, visszavonulni a rajtaütést végző egységek tudnak). Ha a parancsnokuk visszavonulást szeretne elrendelni, akkor az összecsapás 2. körének a kezdetéig ezt jeleznie kell. A visszavonuló egységek 30 percig nem vethetőek be ismét, ez a reorganizálási idő.

IV.

Logisztikai egységek teherbírása

Minden szállító járműnek meg van határozva a maximális terhelhetősége, hogy mennyi egységet képes elszállítani. Ezt nevezzük teherbírásnak.

A szállítóhajókba való bepakolást táblázat is segíti (férőhelyek táblázat).

Ló: csak könnyű tüzérségi egységeket vontathat, egyszerre legfeljebb egyet.

Könnyű teherautó: csak könnyű tüzérségi egységeket vontathat, egyszerre legfeljebb egyet. Vagy, ha nem tüzérségi egységet vontat, akkor 10 gyalogost szállíthat. Az Lt aknavető, a Hvy aknavető, a páncélvadász, a HMG és az MMG 2 főnek számítanak.

Nehéz teherautó: könnyű- és nehéz tüzérségi egységek szállítására egyaránt alkalmas, de egyszerre legfeljebb egyet vontathat. Ha nem vontat ágyút, akkor 20 gyalogost szállíthat. Az Lt aknavető, a Hvy aknavető, a páncélvadász, a HMG és az MMG 2 főnek számítanak.

APC: 10 fő gyalogost szállíthat. Az Lt aknavető, a Hvy aknavető, a páncélvadász, a HMG és az MMG 2 főnek számítanak.

Szállító repülőgép: egy szállító repülőgép egyszerre legfeljebb 20 gyalogost (az Lt aknavető, a Hvy aknavető, a páncélvadász, a HMG és az MMG 2 főnek számítanak), vagy 3 dzsipet, illetve géppuskás dzsipet, vagy 1 Lt AT Gun-t szállíthat. Egyéb egységek szállítására nem képes.

Ejtőernyős képzésben részesült egységek a szállító repülőgépet ejtőernyős ugrással is elhagyhatják. A szállító repülőgép hatótávja 5.

Szállító tengeralattjáró: 30 gyalogos szállítására képes. Az Lt aknavető, a Hvy aknavető, a páncélvadász, a HMG és az MMG 2 főnek számítanak.

Dzsip: 6 gyalogos szállítására képes. Az Lt aknavető, a Hvy aknavető, a páncélvadász, a HMG és az MMG 2 főnek számítanak.

Dzsip géppuskával: 4 gyalogos szállítására képes. Az Lt aknavető, a Hvy aknavető, a páncélvadász, a HMG és az MMG 2 főnek számítanak.

Motorbicikli: 1 gyalogos szállítására képes. Az Lt aknavető, a Hvy aknavető, a páncélvadász, a HMG és az MMG 2 főnek számítanak, ezért ilyen gyalogosokat nem szállíthat.

Szállítóhajók:

Kis szállítóhajó: 100 teherbírás, melyből az alábbi egységek az alábbi mennyiséget foglalják le.

Nagy szállítóhajó: 300 teherbírás, melyből az alábbi egységek az alábbi mennyiséget foglalják le.

Szükséges teherbírás:

Gyalogság

Puskás: 1

SMG-s: 1

MMG-s: 2

HMG-s: 2

Páncéltörő puskás: 1

Páncélvadász: 2

Kommandós: 1

Műszaki: 1

Mesterlövész: 1

Páncélosok

Lt HE tank: 10

Md HE tank: 16

Hvy HE tank: 24

Lt lángszórós tank: 10

Md lángszórós tank: 16

TD tank: 16
Hvy AP tank: 24
Aknatisztító tank: 16

Tüzérség – Field guns

Lt inf gun: 6
Hvy inf gun: 12
Lt AT gun: 6
Hvy AT gun: 12
Lt aknavető: 2
Hvy aknavető: 3

Tüzérség - nehéz tüzérség

Könnyű üteg: 25
Nehéz üteg: 30
Önjáró löveg: 25

Légierő

Vadász: 12
Fejlett vadász: 12
AT-vadász: 12
Vadászbombázó: 14
Zuhanóbombázó: 15
Torpedóvető: 14
Könnyű stratégiai bombázó: 30
Nehéz stratégiai bombázó: 60

Logisztikai egységek

Ló: 4
Könnyű teherautó: 4
Nehéz teherautó: 6
Szállító repülőgép: 50

Egyéb egységek

APC: 10
Flakkos kocsi: 7
AA gépágyús kocsi: 6
Dzsipp: 3
Dzsipp géppuskával: 3
Motorbicikli: 2
Felderítő hidroplán: 10

A szállítóhajókon lévő logisztikai egységekbe pakolni nem lehet.

V. Műszaki alakulatok

Egy védelmi felépítményt egy fő műszaki katona annyi perc alatt épít fel, amennyi az építmény felépítési ideje. Több műszaki katona bevonásával gyorsabban felépíthető.

A csapatok építkezés közben támadhatóak, ezért érdemes fedezni őket.

Példa: egy beton bunker építési ideje 1500. Vagyis egy műszaki katona 1500 perc alatt tudná felépíteni. Két műszaki katona 750 perc alatt építi fel, és így tovább. 1500 műszaki katona egy perc alatt felépíti. 3000 műszaki katona egy perc alatt kettőt is fel tud építeni...

A Kellékek közül letölthető „Építkezési idő” táblázat automatikusan legenerálja az építkezési időt percben mérve. Ugyanezen táblázat másik fülén (képernyő alja) található az akna hatástalanítás táblázat, amely megmutatja, hogy mennyi aknát tudott hatástalanítani az egységeivel támadás során.

Az építkezést a főhadiszálláson a Haderő mozgás című témában fel kell tüntetni, csakúgy, mint az al-hadszíntéren, „Építkezés” címszóval. A hozzászólásoknak tartalmazniuk kell a felvonultatott haderőt, a felépítendő épületek, illetve telepítendő aknák típusát és mennyiségét és azt, hogy mennyi ideig tart az építkezés.

Az építkezés közben megtámadott egységek minden esetben védekező egységeknek számítanak.

Aknamentesítés: egy műszaki katona egy taposó-, vagy AT-aknát tud hatástalanítani egy csatában.

Egy aknatisztító tank 15 aknát képes hatástalanítani egy csatában.

Az aknákat „bevetni” a megelőző fázisban lehet. Az aknák számából le lehet vonni annyit, amennyi aknát el tud takarítani az ellenség, ha az ellenséges parancsnok bejelenti, hogy a műszakijai és aknatisztító tankjai aknákat hatástalanítanak. A hatástalanítást végző egységek a megelőző fázis után ugyanúgy részt vesznek a harcban, mint bármely más egység!

Aknák akkor vesznek részt egy összecsapásban, ha vannak a csata al-hadszínterén telepített aknák és a parancsnok úgy dönt, hogy megpróbálja bevetni őket. Ezt a szándékát már a csata elején jeleznie kell úgy, hogy mikor leírja ellenfelének, hogy milyen egységekkel száll harcba ellene, akkor feltüntetni az aknákat is.

Ha akna hatástalanítás után marad még akna, akkor dobni kell az „akna kocka”-val. Ha nem léptek rá, akkor az akna megmarad, de sebzése nem érvényesül. Ha könnyű sérülést ír a kocka, akkor az akna sebzésének a fele érvényesül. Teli találatkor teljes sebzést okoz.

A hatástalanított és a felhasználódott aknákat veszteségként le kell vonni.

A védelmi felépítmények alkatrészeinek szállításával nem kell foglalkozni, csak műszaki egységeket kell vinni arra az al-hadszíntérre, ahová a védelmi felépítményeket telepíteni akarja. Ha egységigénylésében rendelt védelmi felépítményeket is, akkor azt bárhol felépíthetik a műszakiak, de a felépítést követően azt mozgatni nem lehet!

Ha valakinek olyan al-hadszíntéren maradnak védelmi felépítményei, amelyet az ellenség már elfoglalt, akkor azok megmaradnak, de mindaddig nem használhatóak, amíg a frontvonal ismét el nem éri a hadszínteret.

Például: ha valamely parancsnok telepített 20 légvédelmi állást Debrecenbe, és mire ismét belép a játékba az ellenség már elfoglalta Debrecen és Budapestet ostromolja, akkor a 20 légvédelmi állás akkor lesz ismét bevethető Debrecenben, amikor az ellenséget visszaszorították Debrecenig és ismét Debrecenben dűlnak a harcok.

A kivételt ez alól az aknák képezik, amelyek akkor is bevethetőek, amikor a terület már elesett.

Tengeri aknákat az aknatelepítő hajó képes lerakni. Egy vízi akna telepítését egy aknatelepítő hajó 120 perc alatt végzi el, két aknatelepítő hajó 60 perc alatt, stb, ugyanúgy, mint a műszaki katonák esetében.

Vízi aknák felszedését is csak aknatelepítő hajó végezheti. Egy aknatelepítő hajó egy aknát képes felszedni egy csatában.

VI. Tüzérség

A nehéz tüzérség csak a csata megelőző fázisában lőhet, a könnyű tüzérség a megelőző fázisban nem, csak a csata 1. és 2. körében tüzelhet.

Előre küldött felderítő és tűzirányító csapatok javíthatják a nehéztüzérség találati pontosságát. A tűzirányítást végző csapatok nem vehetnek részt az összecsapásban.

Az ellenség megpróbálhatja zavarni a tűzvezérlők munkáját. Ahhoz, hogy egy ágyú pontosabban lőjön, 5 gyalogosnak kell tűzirányítást végeznie. Ha az ellenség kiküld egységeket, hogy zavarják a tűzirányítók munkáját, akkor 1 gyalogos semlegesíti egy tűzirányító munkáját. Vagyis, ha az ellenség ugyanannyi gyalogost kiküld zavarásra, mint amennyi ki lett küldve tűz irányításra, az olyan, mintha senki sem csinált volna semmit, de a tűzirányításra, illetve a tűzirányítók zavarására kiküldött egységek nem vehetnek részt az összecsapásban.

Ha a tűzirányítást kommandósok végzik, akkor a zavarásukra dupla annyi gyalogos szükséges, mint amennyien ők maguk vannak – kivéve, ha az ellenség is kommandósokat küld, ekkor marad az 1:1 arány.

Ha az egy ágyúra eső tűzvezérlő gyalogosok száma eléri az ötöt, akkor a „találati kocka – 5:1”-el kell dobni a tüzérség részére.

Ha az egy ágyúra eső tűzvezérlő gyalogosok száma eléri a tízet, akkor a „találati kocka – 10:1”-el kell dobni a tüzérség részére.

Ha az egy ágyúra eső tűzvezérlő gyalogosok száma meghaladja a tízet, akkor is a „találati kocka – 10:1”-el kell dobni a tüzérség részére.

Egy gyalogost helyettesíthet egy felderítő repülőgép is, ezt más gyalogossal zavarni nem lehet.

Tüzérségi csapás: nehéz tüzérséggel lehetőség van csapást mérni az ellenséges állásokra és így módon UP-t szerezni (az UP szerzés szimbolizálja az okozott károkat). Ha tüzérségi csapást mér UP szerzés céljából, akkor ne „támadás”-t írjon címnek, hanem „tüzérségi csapás”-t. Ekkor nem küldhet ki tűzirányítókat. Várjon másfél órát, majd dobjon a találati kockával. Ha senki sem válaszolt, akkor annyiszor két UP bevételt felírhat a főhadiszállásán, amennyi sebzést okozott. Ha a tüzérségi csapás ellenséges városra lett mérve, akkor annyiszor 5 UP bevételt eredményez, mint amekkora sebzést okozott. Ha a tüzérségi csapásmérés ellenséges fővárosra lett mérve, akkor annyiszor 10 UP bevételt hoz, amennyi sebzést okozott.

Ha valaki tüzérségi csapást mér, akkor 90 perc van arra, hogy válaszoljon rá. Aki válaszol rá, az nem viszonzhatja a tüzet, csak eloszthatja a sebzést az egységei közt úgy. Így meggátolható, hogy plusz UP-re tegyen szert az ellenséges parancsnok! Ráadásul ekkor az egységei életerejének 5-szörösével számolhat és azok ezen felül megkapják a védekezésből származó bónuszokat is!

Tüzérségi csapásméréskor repülőgépekkel és rajtaütésekkel támadhatóakká válnak a tüzérségi egységek, ezért érdemes egyéb egységeket is a tüzérséggel vinni. Ilyenkor a légicsapást/rajtaütést elszenvető egységek védekező egységeknek számítanak.

Egy tüzérségi csapásmérés, mint az pár sorral feljebb említve van, 90 percet vesz igénybe.

Ha így jutott UP bevételhez, akkor a főhadiszállásán az UP igénylés nevű témához írja bele, hogy „tüzérségi csapás” és a csapásmérés időpontját (dátum, óra), valamint azt, hogy mennyi UP-t szerzett onnan.

VII. Légicsapások

A légi hadviselés a repülőgépek újratöltési idejének és újrafegyverzési idejének kiszámolása végett a részletekre figyelni tudó, tapasztalt parancsnokoknak ajánlott.

Repülőgépekkel nem lehet területet foglalni.

Ellenben remek eszközei az ellenséges utánpótlás támadásának, sőt, a stratégiai bombázókkal az ellenséges ipartelepeket is lehet bombázni.

Az egységek adatait mutató táblázatban a repülőgépek hatótávjánál feltüntetett szám azt jelzi, hogy a repülőgép mennyi al-hadszintérnyit képes eltávolodni a jelenlegi hadszíntértől (megjegyzés: a repülési távolság kiszámításakor a La-Manche csatornát nem kell beleszámolni!). Ezek a hadszínterek közül bármelyikre csapást mérhet, megtámadhatja az ott vonuló csapatokat.

Például (nyissa meg a „Hadszínterek” című leírást és nézze saját maga is, hogy megtanulja):

Ha a frontvonal Észak-Franciaországban van, akkor van reptér Észak-Franciaországban.

Ha az angolok oda küldenek nehéz stratégiai bombázókat, amelyek repülési távolsága 5 al-hadszintér, és onnan indítják őket bombázásra, akkor elrepülhetnek akár egészen Berlinig is:

1. Közép-Franciaország
2. Ardennek
3. Rajna
4. Hannover
5. Berlin

Egy könnyű stratégiai bombázó, amelynek a repülési távolsága 4, innen csak Hannoverig jutna. Egy „szimpla” vadász, 1-es repülési távolsággal csak Közép-Franciaországig repülhet legfeljebb.

A repülőgépek küldhetőek úgy, hogy közvetlenül a célterületre küldjük a repülőgépeket.

Ez azt jelenti, hogy ha például Berlinből Közép-Franciaországba küldünk repülőgépeket, akkor nem kell először Berlinből Hannoverbe, majd Hannoverből a Rajna vidékre, majd onnan az Ardennekbe és végül az Ardennekből Közép-Franciaországba küldeni őket, hanem azonnal Közép-Franciaországba írhatjuk, hogy „csapatmozgás”, vagy „stratégiai bombázás”, stb. A menetidőt persze ki kell számolni!

Ha csak csapatmozgatásról van szó, akkor az újratöltés és újrafegyverzés mindig annyi időt vesz igénybe, amennyi ideig a repülés tartott. Például, ha valamely repülőgép 15 percen keresztül repül, akkor az újratöltése is 15 percig fog tartani.

Harci bevetés után az újratöltés a következő időtartamokkal növekszik, mivel újra kell fegyverezni a gépeket:

Vadászok, vadászbombázók (ha nem bombáztak): 15 perc

Zuhanóbombázók, torpedóvetők, vadászbombázók (ha kioldották a bombáikat): 30 perc

Könnyű stratégiai bombázó: 60 perc

Nehéz stratégiai bombázó: 90 perc

Újratöltéskor a hozzászólás címének „Újratöltés”-nek kell lennie és tartalmaznia kell, hogy mennyi ideig tart az újratöltés és milyen egységek védik a repteret.

A reptéren újratöltés és újrafegyverzés alatt álló gépek támadhatóak, ezért érdemes gondoskodni a biztonságukról. Amíg a földön vannak a repülőgépek, addig HE és AP sebzéssel is sebezhetőek, AA sebzés azonban nem vethető be ellenük.

Ipartelepek bombázása: ipartelepek bombázásával UP bevételt lehet szerezni. Ha egy stratégiai bombázó stratégiai bombázást hajt végre egy olyan al-hadszintéren, amely az ellenségé, vagy

amelyen az ellenségnek is van területe, akkor kétszer annyi UP-t kap, amennyi sebzést okozott. Ha a bombázott al-hadszintér valamely ellenséges országban van (pl.: Birmingham, Debrecen, Hannover), akkor ötször annyi UP bevételt ad, mint amennyi sebzést okozott. Ha a bombázott al-hadszintér valamely ellenséges ország fővárosa, akkor a sebzés tízszeresét kapja meg UP-ként. Vízi al-hadszinterek bombázása nem hoz UP bevételt (lebombázni a vizet ugye nem sok vizet zavar az ellenségnek...).

Ipartelepek bombázásakor mindig HE sebzéssel kell számolni.

Ipartelep bombázásakor a célterületen nyitott hozzászólás címének „stratégiai bombázás”-nak kell lennie, fel kell tüntetni a menetidőt és a támadó repülőgépeket. Ha mennek kísérővadászok is, akkor azok típusát és darabszámát is fel kell tüntetni, valamint azt, hogy meddig tudják kísérni a bombázókat (a vadászoknak kisebb a hatótávjuk).

Ahhoz, hogy megtudjuk, hogy a bombázók eltalálták-e a célpontot, dobni kell a „bombázás” kockával.

Ha ipartelepek bombázásával szerez UP-t, akkor a főhadiszállásán az UP igényléshez írja be, hogy „Stratégiai bombázás”, írja bele a hozzászólásába, hogy mikor történt a bombázás (dátum, óra) és hogy mennyi UP-t szerzett a bombázással.

Stratégiai bombázás vegyítése taktikai bombázással: a bombázókat bombázók is „kísérhetik”, nem csak kis gépek. A kísérő bombázók ugyan nem okozhatnak ipari károkat, vagyis nem hozhatnak UP bevételt, viszont rendkívül alkalmasak az ellenséges földi légvédelem rongálására. Azaz, ha az ellenség reagál a stratégiai bombázásra és bevet földi légharító egységeket, akkor azok ellen ledobhatják a bombáikat.

Amely repülőgépeknél „defenzív AA sebzés”-t jelöl a táblázat, azok csak akkor vethetik be AA tüzerejüket, ha ellenséges repülőgépek támadják meg őket.

A repülőgépek, ha taktikai célokra vannak bevetve, azaz, ha nem stratégiai bombázást hajtanak végre, hanem egy összecsapás megelőző fázisában szeretnék alkalmazni bizonytalan HE, vagy AP sebzésüket, akkor is a „bombázás” kockával kell dobni. A bombázást hatékonyabbá tehetik az előretolt megfigyelők, csakúgy, mint a tüzérség esetében.

A bombázás kockával kapcsolatban: a közeli találat azt jelenti, hogy sebzésének a felét sikerült érvényesítenie.

Torpedóvető repülőgépek csak hajók ellen vethetik be AP sebzésüket.

A repülőgépek struktúrája védekezéskor nem duplázódik meg.

A légicsapás végrehajtását követően a repülőgépek azonnal, 0 perc alatt visszakerülnek a kiinduló al-hadszintérre.

V2-es rakéta-támadások: V2 rakéta csak JP-ért igényelhető (lásd XVII. fejezet) és csak Észak-Franciaországból indítható és csak Dél-Angliába lőhető ki. A V2-es rakéták alapból Észak-Franciaországban kezdenek. Csak akkor indítható V2 rakétátámadás, ha a tengelyhatalmaknak van területük Észak-Franciaországban, tehát ha Észak-Franciaország nincs teljesen szövetséges kézen. A rakéta támadásokat nem lehet kivédeni, azok mindenképpen becsapódnak. Minden egyes kilőtt rakéta 3000 UP bevételt hoz a rakétákat indító parancsnoknak, ezzel szimbolizálva a szövetségeseknek okozott károkat. Rakéta támadás indításakor „rakéta támadás”-t kell írni Dél-Angliában a hozzászólás tárgyaként, valamint – mint minden más akciót – ezt is jelölni kell a haderő mozgásoknál a főhadiszálláson, oda is rakéta támadást kell írni, majd le kell írni, hogy mennyi V2 került kilövésre és ezek mennyi UP bevételt hoztak. A rakétátámadás azonnali, nincs várakozási idő. Egy parancsnok egy nap legfeljebb 100 darab V2 rakétát lőhet ki.

VIII. **Légvédelem**

A légvédelem a megelőző fázisban vethető be repülőgépek ellen, mivel a légicsapásokat a csata megelőző fázisában lehet végrehajtani.

Minden légvédelemre alkalmas egység egyszer próbálkozhat a légi célpont eltalálásával.

A légi egységek közül csak az hajthat végre támadást, vagy bombázást, amelyik nem semmisült meg a légelhárító tűzben. Itt is érvényes az, hogy a sebést elszenvedő parancsnok dönti el, hogy mely egységei vesznek oda.

A flakkos kocsis és a légvédelmi állás a magasan repülő célpontok ellen hatékony. A középmagasan és alacsonyan repülő célpontok ellen csak sebzésének negyedét érvényesítheti! Például: egy flakkos kocsis bizonytalan AA sebzése 40. Ha az ellenségnek csak vadászgépei, illetve egyéb kisgépei vannak, és a flakkos kocsis teli találatot ér el, akkor is csak 10-et sebez. Ha közeli találatot ér el ellenük, akkor csak 5-öt.

Az AA gépágyús kocsis és az AA gépágyús légvédelmi állás az alacsonyan repülő célpontok ellen hatékony, a magasan repülő célpontokra viszont nem tud löni, mivel azok kívül esnek a lőtávján. Ugyanez igaz a puskásokra, az Md HE tankra, az APC-re és a géppuskás dzsipre is.

Stratégiai bombázók: magas

Egyéb gépek: alacsony, bombázók kíséretkor magas

Ha bizonytalan AA sebzésű egységet vetünk be, akkor a „Légvédelmi kocka”-val kell dobni.

Ha az eredmény „könnyű találat”, akkor a lövedékek, vagy a flakk repeszei nem okoztak súlyos károkat a repülőgépekben, így csak a sebzés fele érvényesül.

Ha az eredmény „találat érzékeny ponton”, akkor a teljes sebzés érvényesül.

Azt, hogy a flakkokkal alacsonyra, vagy magasra kíván-e löni a flakkokat birtokló parancsnok, neki áll jogában eldönteni.

A légvédelemhez tartozik még az, amikor repülőgépekkel próbálja meg a parancsnok megvédeni a saját légterét.

A légelhárító egységek tüzet túlélő ellenséges repülőgépek, még mielőtt végrehajthatnák támadásukat, szembetalálkoznak a légteret védő repülőgépekkel. Ekkor légi csata kezdődik. Amely repülőgép AA sebzést vet be (kivéve a defenzív AA sebzést), az földi célpontot már nem támadhat. Amely repülőgépek túléltek a) a légelhárító tüzet, majd b) a légicsatát és c) nem alkalmaztak AA tüzerőt a légi csatában (kivéve defenzív AA tüzerőt), azok támadhatnak földi célpontokat, azok bombázhatnak, vagy torpedózhatnak.

Ellenséges repülőgépek ellen azok a légi- és légvédelmi egységek vethetőek be, amelyek azon az al-hadszíntéren tartózkodnak (vagy odaérnek időben).

Példa: ha egy ellenséges parancsnok repülőgépei Berlint akarják bombázni, akkor a Berlinben lévő légvédelmi egységek és légierő vethető be ellenük.

Átvonuló repülőgépek elfogása: amikor ellenséges repülőgépek átrepülnek egy adott hadszíntér felett, a parancsnok megpróbálkozhat a hadszíntéren lévő vadászaival elfogni az ellenséges köteléket, illetve flakkjaival és egyéb földi légvédelmi egységeivel leszedni őket az égről. Vadászok 35% eséllyel kaphatják el az átvonuló köteléket, földi egységek 25% eséllyel lőhetnek rájuk. Hogy létrejöhet-e a reakció, azt a „légi járőr”, illetve a „légter figyelő” kockával lehet kideríteni.

IX.

Haditengerészet

A tengeri összecsapások 5 körig tartanak, nem pedig 2 körig!

A hajóknak bizonytalan sebzésük van, ezért ezekre mindig dobni kell a „hajóágyú” kockával. Közeli találat esetén a sebzésüknek csak a fele érvényesül.

A hadihajók nyújthatnak tüzérségi támogatást tengerparti al-hadszíntereken, kivéve, ha az ellenség is bevet tengeri egységeket, ekkor fel kell velük venniük a harcot és míg a szárazföldön a harcok 2 körig tartanak, addig a vízi csaták 5 körig. Ha tengerparti al-hadszínteret ágyúznak a hajók, akkor az ellenség a szárazföldről visszaágyúzhat a hajókra a nehéz tüzérségével.

Ha tüzérségi támogatást nyújtanak, akkor ugyanúgy működnek, mint bármely nehéz tüzérségi egység és ekkor találati kockával kell dobni a számukra. A nehéz tüzérségi egységekhez hasonlóan, a hajók is ilyenkor csak a csata megelőző fázisában lőhetnek. Hadihajókkal is lehet tüzérségi csapást mérni UP szerzés céljából, de csak tengerparti al-hadszíntereken.

A cirkálók: a cirkálók elsősorban a flották légvédelmét hivatottak ellátni.

Az anyahajók: egy anyahajó 50 repülőgép befogadására képes. Szállító repülők és stratégiai bombázók befogadására alkalmatlan.

A rombolók: a rombolók megpróbálhatják le vadászni az ellenséges tengeralattjárókat. A tengeralattjárók a csata megelőző fázisában próbálhatják meg kifejtetni a tüzerejüket, de csak miután átjutottak a rombolók védőgyűrűjén. A rombolók is tehát a megelőző fázisban vethetőek be a tengeralattjárók ellen. Ekkor dobni kell a „Mélységi töltet” kockával. Közeli találat esetén a romboló AS (anti-sub) sebzésének csak a fele érvényesül! Egy romboló mindaddig próbálkozhat tengeralattjárók le vadászásával, amíg egyszer mellé nem lő. Így egy romboló akár több tengeralattjárót is elpusztíthat. A rombolókat lehet segíteni légi felderítéssel is. A légi felderítésre küldött gépek nem vesznek részt az összecsapásban. Ha egy rombolóra jut legalább 3 repülőgép, akkor az „MT – légi f.” kockával kell dobni; így a rombolók könnyebben leleplezik a tengeralattjárókat.

A tengeralattjárók: a csata megelőző fázisában vethetőek be. Ahhoz, hogy megpróbálják érvényesíteni a sebzésüket, előbb át kell jutniuk az ellenséges rombolók alkotta védőgyűrűn. Amely tengeralattjárók sikeresen átjutottak a rombolókon, azoknak dobni kell „torpedó kocka”-val. A tengeralattjárók egyszer próbálkozhatnak a sebzésük érvényesítésével egy csatában. **Az okozott sebzést azonban a tengeralattjárók felett parancsnokló játékos oszthatja szét az ellenséges hajók közt!** Rombolókat nem támadhat, nem sebezhet meg.

Ha a dobás eredménye „találat”, akkor a tengeralattjáró sebzésének a fele érvényesül. „Találat érzékeny ponton” esetében a teljes sebzés érvényesül.

A hadihajók bizonytalan AA sebzése magasan és alacsonyan repülő légi célpontok ellen is egyformán bevethető.

A hajók struktúrája védekezéskor nem duplázódik meg!

X.

Kereskedelmi hajózás és kereskedelmi hajózási útvonalak támadása

A tengelyhatalmi országokhoz tartozó parancsnokok tengeri egységekkel támadhatják az angol kereskedelmi hajózási útvonalakat. Ennek két módja van:

- 1) „Kereskedelem szabotálás” nevű cselekménnyel megtámadhatja a kereskedelmi hajózási útvonalat. Az ellenségnek 45 perce van arra, hogy válaszoljon erre a kihívásra. Ha nem válaszolnak rá, akkor minden szabotálásra küldött egységére dobhat sebzést. Amennyit sebzett, annyiszor kettő UP bevételhez jutott!
- 2) Az angol parancsnokok tudnak kereskedő konvojokat indítani, hogy UP bevételhez jussanak. Figyelni kell a hadszínteret és amikor valamely parancsnok kereskedelmi konvojt indít útnak, akkor a tengelyhatalmi parancsnokoknak 180 percük lesz reagálni. Akinek vannak az angol kereskedelmi hajózási útvonalak nevű hadszíntéren egységei, az megtámadhatja a kereskedelmi konvojt. Ha a konvojnak van védelme, akkor le kell játszani a tengeri csatát a már ismertetett módon, annyi különbséggel, hogy a kereskedelmi hajók is már jelen lesznek a csatában (vagyis a tengeralattjárók torpedózhatják azokat). Ha a csata végére megsemmisül a teljes védőflotta, akkor a kereskedő hajók elpusztulnak.

Az angol parancsnokok UP bevételhez juthatnak kereskedelmi konvojok útnak indításával. Ehhez kereskedelmi hajókat kell igényelniük. Az angol kereskedelmi hajózási útvonalak nevű hadszíntérre kell nyitni témát „Kereskedelmi hajózás” címmel. Le kell írni, hogy mennyi kereskedelmi hajót indít útnak és ezek mellé milyen kíséretet ad (kíséret nélkül is el lehet küldeni őket). Ne feledje, hogy ezt is fel kell tüntetnie a főhadiszállásán a haderő mozgásoknál!

Az elindított konvojokhoz később már nem lehet újabb kísérőket csatolni!

A hajók menetideje három óra. Az ellenséges parancsnokoknak ennyi idejük van reagálni. Ha reagálnak, akkor tengeri csata veszi kezdetét. Ha letelt a 180 perc, akkor Manchesterből ismét útnak indíthatóak a hajók.

Amennyi kereskedőhajó túlélte az utat, annyiszor 2500 UP-t kap a kereskedelmi hajókat birtokló parancsnok. Ne felejtse el ezt a bevételét is feltüntetni az UP igénylés című témában a főhadiszállásán!

1 kereskedelmi hajó = 5.000 UP

XI.

Partizán tevékenységek

A szövetséges parancsnokok igényelhetnek partizánokat. A partizánok az ellenség szabotálására, és ezáltal UP bevétel elérésére szolgálnak.

A partizánok a rendelkezésükre állásuktól kezdve saját országuk területén vannak, nem kell gondoskodni a célba juttatásukról. Vagyis például, ha egy parancsnok igényel 100 fő „lengyel partizán”-t, akkor azok Lengyelországban fognak kezdeni.

A partizánok sohasem hagyják el országukat, haderő átcsoportosításban nem vehetnek részt.

A partizánoknak egy fajta parancs adható a „partizán akciók”. Partizán akciókat csak a következő hadszíntereken lehet végrehajtani (minthogy csak ezeken lehetnek partizánok):

Jugoszlávia, Norvégia, Lengyelország, Franciaország

Ha „partizán akciók”-at hajt végre, akkor nyisson egy új témát a megfelelő hadszíntéren „partizán akciók” címmel. Ebbe írja bele, hogy milyen egységek vesznek részt a szabotálásokban.

A partizán akciók pusztán 45 percig tartanak.

Ha az ellenség reagál, akkor összecsapás veszi kezdetét.

Amennyi partizán túlélte az összecsapást, annyiszor 40 UP bevételhez jut a partizán akciókkal a partizánokat birtokló parancsnok.

A kivétel: Franciaország. A francia ellenállók átcsoportosíthatóak Közép-Franciaországból Észak-Franciaországba, vagy fordítva. A francia partizánok a „Közép-Franciaország” nevű al-hadszíntéren kezdenek. A francia partizánok bevetettek általános katonai egységekként is, vagyis részt vehetnek támadásban, védekezésben, bármi másban is, de csak akkor, ha a frontvonal Észak-Franciaországban, illetve Közép-Franciaországban van. Ez a szabály akkor is érvényes, ha ejtőernyősök nyitották a frontot. Franciaország területét azonban sohasem hagyják el!

A francia partizánok csak azokon a franciaországi al-hadszíntereken tudnak szabotálni, amelyeken még van németek keze alatt lévő terület, vagyis ahonnan nincsenek elűzve a németek (ennek a szabálynak a racionalitását talán nem nehéz belátni, ha belegondol abba, hogy csak addig érdemes felrobbantania a franciáknak a saját sínjeiket, amíg azon ellenséges katonáknak szállít utánpótlást a vonat).

Szovjet parancsnokok nem igényelhetnek lengyel és norvég partizánokat.

XII.

Kommandósok és mesterlövészek

A kommandós-harcászat annak összetettsége végett csak tapasztalt parancsnokoknak javasolt.

A kommandósok mindazon túl, ami a tüzéséget taglaló fejezetben említve van, képesek szabotálni az ellenséges utánpótlási vonalakat, hogy UP bevételt hozzanak a parancsnokuknak, vagy rajtaütéseket szervezni, hogy minél nagyobb károkat okozzanak a haderő átcsoportosításban résztvevő ellenséges egységekben, valamint bevethetőek frontharcászati szabotálásra is.

Az utánpótlási vonalak szabotálása: a kommandósok, ha olyan al-hadszíntéren tartózkodnak, amely az ellenségé, vagy amelyen az ellenségnek is van területe, akkor bevethetőek utánpótlási útvonalak szabotálására, hogy UP bevételt hozzanak a parancsnokuknak. Ekkor a haderő mozgás című témába a főhadiszálláson belül azt kell írni, hogy „utánpótlási vonalak szabotálása”, és persze, mint ahogyan azt minden más akciónál is, le kell írni, hogy mennyi egység vesz részt benne és mikor és hol vette kezdetét az akció. A megfelelő al-hadszíntérre ugyan ezt kell írni. A szabotálás 60 perces akció.

A 60 perc elteltével annyiszor 80 UP-t kap a kommandósok parancsnoka, amennyi kommandós részt vett az akcióban, illetve, ha megtámadták a kommandósokat, akkor annyiszor 80 UP-t kap az összecsapás végén, amennyi kommandósa túlélte a harcot (elit kommandósok és raider gyalogosok esetében nem 80, hanem 150 UP-val lehet számolni).

Rajtaütés: amely al-hadszíntéren a kommandósok tartózkodnak, ott rajta tudnak ütni haderő átcsoportosításban résztvevő ellenséges egységeken. A rajtaütést először mindig elő kell készíteni! Háromféle rajtaütés létezik:

- a) Gyors rajtaütés: a gyors rajtaütés előkészítése mindösszesen 30 percet vesz igénybe. Ekkor a kommandósok parancsnoka döntheti el, hogy az összecsapás első körében a sebzéseket mely ellenséges egységek szenvedik el. Ha a kommandósok dzsipekben, vagy motorbiciklikben ülnek, akkor csak 15 perc.
- b) Szervezett rajtaütés: előkészítése 135 percet vesz igénybe. Ekkor a kommandósok parancsnoka döntheti el, hogy az összecsapás első körében a sebzéseket mely ellenséges egységek szenvedik el. Ha a kommandósok dzsipekben, vagy motorbiciklikben ülnek, akkor csak 60 perc. A kommandósok sebzése szervezett rajtaütéskor a csata első körében dupla!
- c) Összetett rajtaütés: előkészítése 270 percet vesz igénybe. Ekkor a kommandósok parancsnoka döntheti el, hogy az összecsapás első körében a sebzéseket mely ellenséges egységek szenvedik el. Ha a kommandósok dzsipekben, vagy motorbiciklikben ülnek, akkor csak 135 perc. A kommandósok sebzése összetett rajtaütéskor a csata első körében tripla és életerejük a csata első körében dupla!

A rajtaütést végző kommandósokra a csata első körében az ellenség nem lőhet vissza!

Kivétel: A rajtaütést végző kommandósokra az APC-kbe, dzsipekbe, illetve motorkerékpárra ültetett gyalogság vissza tud löni, kivéve, ha a kommandósok dzsippel, illetve motorkerékpárral vannak felszerelve. Ha így, teherautókba és APC-kbe pakolt gyalogosokkal üldözőbe veszik a kommandósokat, akkor azokon egy újabb rajtaütés hajtható végre, ha van előkészített rajtaütés, de több nem! A két rajtaütést végző kommandós/mesterlövész csapat a rajtaütéseket követően összevonható az összecsapásra.

Ha a rajtaütést elszenvedő ellenséges haderő közt legalább háromszor annyi gyalogos van, mint amennyi kommandós vesz részt a rajtaütésben, akkor a kommandósok sebzése megfelelődik.

Ha a rajtaütést elszenvedő ellenséges haderő közt legalább négyszer annyi gyalogos van, mint amennyi kommandós vesz részt a rajtaütésben, akkor a kommandósok sebzése negyedére csökken.

Ha a rajtaütést elszenvedő ellenséges haderő közt legalább ötször annyi gyalogos van, mint amennyi

kommandós vesz részt a rajtaütésben, akkor a kommandósok sebzése a tizedére csökken.

A rajtaütések előkészítését csak a főhadiszálláson kell feltüntetni. Az előkészítés után bármikor alkalmazható a haderő átcsoportosítást végző ellenségen. A kommandósok azonban addig nem vethetők be más feladatra, amíg a rajtaütés végrehajtását el nem rendelte a parancsnokuk. Ha mégis más akcióra ad nekik parancsot, akkor a megszervezett rajtaütés elveszik, azt ismét meg kell szervezni!

A visszavonuló ellenségen is rajta lehet ütni (akár a rajtaütésből visszavonuló ellenséges kommandósokon is), ha van előkészített rajtaütés.

Frontharcászati szabotálás: ezt csak az összecsapás topikjában kell feltüntetni, csata közben. Rajtaütésből keletkezett csatában nem alkalmazható, csak támadáskor, védekezéskor, vagy ellentámadáskor. A kommandósok sebzése ekkor a negyedére csökken, de a sebzéssel a parancsnokuk rendelkezik, vagyis ő dönti el, hogy mely ellenséges egységek szenvedjék el a sebzést.

A mesterlövészek partizánok ellen dupla sebzést okoznak, ezért amikor a mesterlövészek partizánokat támadnak, akkor a „mesterlövész – védekező” mezőbe kell beírni a partizánok ellen bevetett mesterlövészek létszámát a csatalapon!

Mesterlövészek nem sebezhetőek rajtaütéssel. Ha olyan haderővel menetel együtt, amelyen rajtaütöttek, akkor a rajtaütést végző ellenséges parancsnok nem adhatja a sebzéseit a mesterlövészekre.

A mesterlövészek is végezhetnek rajtaütést.

A mesterlövész rajtaütés előkészítése 60 percet vesz igénybe.

A mesterlövész rajtaütés során a mesterlövészek úgy vihetik be a sebzéseiket, hogy az ellenség nem lőhet vissza rájuk, de az elszennvedett sebzések felett az ellenséges parancsnok rendelkezhet.

Teherautókba pakolt ellenséges gyalogosok életerejével duplán lehet számolni mesterlövész rajtaütés elszennvedésekor. APC-kbe pakolt ellenséges gyalogosokra nem lőhetnek a mesterlövészek rajtaütéskor.

A csata második körében az ellenség már szabadon visszalőhet, ezért az első kör után – csakúgy, mint a kommandós rajtaütés esetében – érdemes visszavonulni.

A mesterlövész rajtaütésből visszavonuló ellenséges mesterlövészeket a saját mesterlövészek üldözőbe vehetik és a mesterlövészek között ekkor létrejön egy egy körös összecsapás. Ilyenkor a csata táblázatban mindkét félnek a „mesterlövész – támadó” sorába kell beírni a mesterlövészek létszámát.

Lopakodás: a kommandósok és mesterlövészek képesek lopakodva, észrevétlenül mozogni. Ezt csak akkor tehetik meg, ha gyalogszerrel közlekednek. Ilyenkor a menetidejük a duplájára növekszik, de nem lehet megtámadni őket haderő átcsoportosítás, vagyis menetelés közben. Rajtaütés sem vethető be ellenük. A lopakodást nem kell a hadszíntéren feltüntetni, elég csak a főhadiszállásba leírni.

XIII.

Ejtőernyősök

Ejtőernyősöket szállító repülőgépekkel lehet a célterület fölé szállítani. Ejtőernyősökkel meg lehet támadni azokat az al-hadszíntereket, amelyeket a vonulási útvonal szerint még nem támadhatna.

Egy al-hadszín térrel előrébb dobhatja le őket, mint ahol jelenleg a frontvonal tart.

Példa: (kövesse nyomon a hadszínteres térképen) tegyük fel, hogy az Európai Hadszíntéren a frontvonal jelenleg Észak-Franciaországban van. Ekkor tengelyhatalmi parancsnokként Dél-Angliába dobhat ejtőernyősöket, szövetséges parancsnokként Közép-Franciaországba.

A szállító repülőgépet is újra kell tölteni egy-egy szállítási feladat után (Izd. VII. Légicsapások)!

XIV.

Egyéb szabályok és tudnivalók

- A magyar parancsnokok nem igényelhetnek vízi egységeket.
- Ha nem kíséri figyelemmel a menetelő egységeit, akkor a legközelebbi belépésénél nézze meg, hogy milyen rajtaütések érték és vonja le a veszteségeket. A veszteségeket ne felejtse el az egység igénylések topikban is feltüntetni!
- **Minden akciónak új témát kell nyitni az adott hadszíntéren! A téma címe az akció típusa (pl.: stratégiai bombázáskor „Stratégiai bombázás”). Védekezéskor és reagáláskor az ellenséges parancsnok által létrehozott témába kell beleírni.**
- Egy egység egyszerre legfeljebb egy akcióban vehet részt!
- A figyelmeztetések és büntetések a főhadiszállása UP igénylés nevű témájába kerülnek. Az UP büntetéseket mindig vonja le, máskülönben a büntetés súlyosbodik!
- Ha észreveszi, hogy valamikor hibázott és tévedésből valamit rosszul írt, akkor azt mielőbb jelezze az egyik moderátor, vagy adminisztrátor felé, mert ha még a jelzése előtt veszik észre a hibát, akkor büntetni fognak.
- Ha egy csatában kettőnél több parancsnok vesz részt, akkor érdemes azzal kezdeni, hogy választanak maguk közül egy csatavezénylőt – lehetőleg a legtapasztaltabb játékost. A csatavezénylő felállít egy sorrendet, ebben a sorrendben írják meg a parancsnokok, hogy milyen sebzéseket okoznak az ellenfélnek. Igyekszik rendet tartani, bejelenti, hogy mikor kezdődik az összecsapás megelőző fázisa, az első kör, majd a második kör. Erre azért van szükség, hogy szervezett maradjon a játék, máskülönben a parancsnokok össze-vissza, mindenféle sorrend nélkül küldenék el a hozzászólásokat és az káoszt és vitákat eredményezne.
Az, hogy milyen sorrendben követik egymást a parancsnokok, az összecsapás végkimenetelének szempontjából nem bír jelentőséggel, hiszen az egységek egyszerre lőnek, pl. akinek az összecsapás első körében 100 puskása van és elveszít belőle 10-et, az az első körben akkor is 100 puskással számolhat, és csak a csata 2. körétől kalkulál 90 puskással.
Amire viszont oda kell figyelni az az, hogy a légicsapásokat mindig megelőzi a légvédelem!
- A sérült egységek automatikusan megjavulnak a csata végén.
- Ha egy parancsnok HE sebzést szenved el, akkor azt köteles olyan egységeire terhelni, amelyeknek HE életerejük van. Ugyanez vonatkozik az AP sebzések elszenvedésére is. HE, illetve AP sebzést csak akkor lehet figyelmen kívül hagyni, ha nincs olyan egysége a parancsnoknak, amely ellen bevethető a HE, illetve AP sebzés. (Pl.: egy parancsnoknak van egy puskása és egy Md HE tankja egy összecsapásban és elszenved 10 HE sebzést. Ekkor köteles a sebzést a puskására terhelni és nem mondhatja azt, hogy a HE sebzést a tankjára terheli, aminek viszont a HE sebzés nem árt. Ugyanakkor, ha pl. csak egy Md HE tankja vesz részt az ütközetben és elszenved 10 HE sebzést, akkor azt figyelmen kívül hagyhatja; a tanknak nem árt a HE sebzés, olyan egysége pedig nincs, amelynek ártana a HE sebzés.)
- A németek újonnan igényelt egységei mindig Berlinben kezdenek, a vízi egységek Kielben, ami nem számít külön hadszíntérnek. A magyarok újonnan igényelt egységei Budapesten kezdenek, vízi egységeket nem igényelhetnek. Az olaszok újonnan igényelt egységei mindig Rómában kezdenek. A japánok újonnan igényelt egységei mindig Tokióban kezdenek. Az angolok újonnan igényelt egységei mindig kezdenek Londonban, Birminghamban és Manchesterben. Vízi egységeik kelet-angliai partoknál kezdenek, amely nem számít külön hadszíntérnek. Az ausztrálok újonnan igényelt egységei mindig Canberrában kezdenek, a vízi egységeik Ausztrália partjainál, amely nem számít külön hadszíntérnek. Az amerikaiak újonnan igényelt egységei mindig Washingtonban kezdenek, vízi egységeik az amerikai partoknál, amely nem számít külön hadszíntérnek. A szovjetek újonnan igényelt egységeik kezdenek Moszkvában, Leningrádban és Sztálingrádban. Vízi egységeik Murmanszknál kezdenek, amely nem számít külön hadszíntérnek.
- Ha egy elfoglalt fővárost a kiesett ország szövetségesei visszafoglalnak, akkor onnantól a felszabadított fővárosú ország visszaszáll a játékba, ismét lehet az országhoz parancsnokot

igényelni.

- Ha feltett egy kérdést és egy moderátor, vagy adminisztrátor sem válaszolt rá 72 órán belül, akkor tegye fel újra a kérdést, vagy jelezze egy újabb hozzászólással, hogy még nem kapott választ előző kérdésére. A fórum csak néhány betöltés erejéig jelzi a legutolsó belépés óta megjelent új hozzászólásokat. Ha egy moderátornak/adminisztrátornak sok kérdésre kell választ adnia, akkor előfordulhat, hogy mire a végére érne, már nem jelzi ki neki, hogy hová érkezett még új hozzászólás. A prémium tagok mindig elsőbbséget élveznek a kérdéseik megválaszolásában, de kérem, legyen türelemmel és 72 óra elteltével jelezze, ha nem kapott választ!
- A pm-eket (privát üzeneteket) fogadó postafiók tároló kapacitása alacsony, ezért előfordulhat, hogy időnként nem tud új pm-et küldeni valamely moderátornak/adminisztrátornak. Ekkor kérdését igyekezzék más csatornán feltenni.

XV.

Hadtörzsek

A játékosoknak lehetőségük van „Hadtörzsekbe” tömörülni. A kezdő játékosoknak ez kiváltképp ajánlott!

A hadtörzsekbe való tömörülés szervezettebbé teheti a harcot (ha valakinek ez mond valamit: a hadtörzsek olyanok, mint más játékokban a klánok, illetve céhek).

Bármely játékos létrehozhatja saját hadtörzsét. A hadtörzs létrehozója döntheti el, hogy mely jelentkezőt veszi fel a hadtörzsébe és melyiket nem, teljes mértékben rendelkezik saját hadtörzse felett és úgy rendezi be és azon az elven működteti, ahogyan neki tetszik.

Hadtörzs alapításának JP költsége van.

XVI. A csatalapról bővebben

Az összecsapások lebonyolítását megkönnyíti a Kellékek közül letölthető „csatalap” nevű táblázat. Ez automatikusan kiszámolja, hogy mekkora HE, AP, vagy AA sebzést okoztak az egységei, ráadásul a csapatok támadó erejét és védekező erejét is összegzi, megkímélve Önt rengeteg számolási feladattól.

A táblázat szinte magáért beszél, de egy példa összecsapáson keresztül bemutatásra kerül. Parancsnok „A” és parancsnok „B” vesznek részt az összecsapásban. Parancsnok „A” támadást intézett egy al-hadszintér ellen, melyre parancsnok „B” reagált és egységeinek „védekezés” parancsot adott.

Parancsnok „A” hadereje:
SMG-s: 700
Nehéz üteg: 20
Légvédelmi géppuska állás: 5

Parancsnok „B” hadereje:
Hvy HE tank: 10
Vadász: 30

A megelőző fázisban „A” parancsnoknak 20 nehéz ütege vesz részt. Mivel ellenséges gyalogos nincs, a nehéz ütegek AP tűzerejét szeretné használni. A csatalapba ekkor a „nehéz üteg - AP” létszámához beír 20-at. A táblázat „bizonytalan AP sebzés” oszlopában a nehéz üteg – AP sorában megjelent, hogy mekkora bizonytalan AP sebzést képesek okozni ezek az ágyúk.

Dob a találati kockával, tegyük fel, hogy mellé lőtt. Így az ütegei nem vittek be sebzést.

A megelőző fázisban „B” parancsnok bejelenti, hogy beveti a 30 vadászgépét földi célpontok ellen. Ekkor azoknak először túl kell jutniuk „A” parancsnok légelhárításán.

„A” parancsnok bejelenti, hogy 5 légvédelmi géppuska állásával tüzet nyit a közeledő repülőgépekre. A csatalapon a nehéz ütegek létszámát 20-ról nullára módosítja, hiszen azok most nem lőnek, a „Légvédelmi géppuska állás - AA”-hoz pedig 5-öt ír. Ekkor a táblázat „bizonytalan AA sebzés” oszlopában megjelenik, hogy az 5 légvédelmi géppuska állás összesen 100 bizonytalan AA sebzést okoz. „A” parancsnok nem szeretne mindent egy lapra feltenni, ezért úgy dönt, hogy kétszer fog dobni a légvédelmi kockával és mindegyik dobás 50 AA sebezést fog képviselni (így összesen kijön a 100 sebzés). Egyik dobása mellé, a másik könnyű találat. Könnyű találatkor csak fele sebzéssel kell számolni, ezért az 50-et osztjuk kettővel.

„B” parancsnok repülőgépei 25 sebzést szenvedtek el. Egy vadászgép struktúrája tíz, ezért „B” parancsnok elveszít 2 vadászgépet és az egyik gépe 5-öt sérül. Ekkor a „veszteségek a megelőző csapásokban” oszlopba (L oszlop) a vadászgép sorába beír 2-öt.

A repülőgépei átjutottak az ellenséges légvédelmen, ezért csapást mérhetnek. 28 vadászgépe maradt (30 volt, 2-öt lelőttek). Mivel gyalogosok ellen szeretné bevetni őket, ezért a „vadász – HE” sorába a létszámhoz 28-at ír. Ekkor a táblázat kihozza, hogy 140 HE sebzést okoznak a vadászok.

„A” parancsnok az elszennvedett sérüléseket az smg-seire terheli rá, nem az alacsony életerejű, drága nehéz ütegekre. Egy smg-s életereje 10, de mivel védekezik, minden egységének dupla életereje van. Ezért csak 7 smg-st veszít el (140 osztva 20-szal = 7). A „veszteségek a megelőző csapásokban” oszlopba az smg-sek sorába (teljesen mindegy, hogy az smg-s – HE, vagy az smg-s – AP sorába írja be a veszteségeit) beír 7-et.

Ezzel a megelőző fázis a végére ért. A két parancsnok megbeszéli egymással, hogy kezdődhet az összecsapás első köre és „B” parancsnok javasolja, hogy „A” parancsnok írja le először az okozott sebzéseit, hogy rendezett maradjon az összecsapás.

„A” parancsnok az smg-seit páncélosok ellen szeretné bevetni, ezért az smg-s AP sorába a létszámhoz beír 693-at (700 smg-ssel kezdett és a megelőző csapásokban már elvesztett 7-et. 700 –

7 = 693). Ez 69,3 AP tüzérőt jelent. A tizedes jegyeket mindig el kell hagyni az egyszerűbb számolás és játékmenet végett, vagyis 69 AP tüzérővel kell számolni.

A Hvy HE tankok struktúrája 75, tehát egy tankot sem sikerült elpusztítaniuk az smg-seknek.

„A” parancsnok még lőhetne a légvédelmi géppuska állásaival is, de semmi értelme, mivel azoknak csak HE sebzésük van, páncélosok elpusztításához pedig AP tüzérő kell.

„B” parancsnok felírja magának egy lapra, vagy valahová, hogy egyik tankja sérült 69-et.

Most „B” parancsok is leírja, hogy mennyi sebzést okozott. A táblázatban a vadászgépek létszámát kitörli, viszont a „Hvy HE tank – HE” sorába a létszámhoz beír 10-et. Látható, hogy ez 700 HE sebzést jelent. Ezt leírja „A” parancsnoknak, aki 700 osztva 20-szal (egy védekező smg-snek 20 életereje van) = 35 smg-st veszít. „A” parancsnok a táblázat „veszteség 1. körben” oszlopába az smg-s sorába beír 35-öt.

A parancsnokok megbeszélik, hogy kezdődhet a csata második köre.

Ismét „A” parancsnok írja le elsőként az okozott sebzéseit. Az „smg-s – AP” sorába a létszámhoz $693 - 35 = 658$ -at ír. Ez 65,8 AP sebzést jelent, de mivel a tizedes jegyeket el kell hagyni, ezért 65-tel kell számolni.

„B” parancsnok összeadja az előző körben elszenvedett sebzést a mostanival, hogy lássa, összesen mennyi sebzést szenvedett el eddig, hogy megtudja, hogy így már veszített-e el tankot. $69 + 65 = 134$. Egy Hvy HE tank struktúrája 75, tehát egy tankja elpusztult és egy másik sérült $134 - 75 = 59$ -et. Ezt felírja valahova magának. A Hvy HE tank sorába a veszteségek 2. körben oszlopba beír 1-et. Most „B” parancsnok írja le a sebzését. A Hvy HE tank – HE sorába a létszámhoz 10-et ír (a 2. kör elején még 10 tankja volt és ezt kell figyelembe venni, ezért van az, hogy a csata végkimenetelének szempontjából nem számít, hogy a parancsnokok milyen sorrendben követik egymást!). „B” parancsnok ismét elvesztett 35 smg-st. Ezt beírja a „veszteségek 2. körben” oszlopba.

Ezzel a csata véget ért, hiszen egy csata egy megelőző fázisból és 2 körből áll.

Most kiderítik a parancsnokok, hogy sikerült-e elfoglalniuk, illetve megvédeniük területet.

Mindkét parancsnok beírja a táblázatba az összes megmaradt egységét. Jelen esetben „A” parancsnok az smg-sekhez $700 - 7 - 35 - 35 = 623$ -at, a légvédelmi géppuska állásokhoz 5-öt, a nehéz ütegekhez 20-at ír. A táblázat alján narancssárga színű csíkban megjelennek az összesített értékek. Ez a területvédelmi erősség oszlopában 628.

Leírja „B” parancsnoknak, hogy az ő területvédelmi erőssége 628.

„B” parancsnok a Hvy HE tankokhoz beír 9-et, a vadászgépekhez 28-at. Az összesített támadási erőssége 45.

Mivel 628 nagyobb, mint 45, ezért „B” parancsnoknak nem sikerült területet foglalnia, „A” parancsnok egységei megvédték a területet.

Látható, hogy a Csatalap nagyban megkönnyíti egy-egy összecsapás lebonyolítását, de néhány számítás elvégzéséhez így is szükség van a számoló gépre. Fontos, hogy a csatalap teljesen érintetlen legyen egy csata megkezdése előtt; vagy törölje a használtat és töltsse le újra, vagy új összecsapás kezdetén ellenőrizze, hogy egyik egységnél sem maradt a létszám oszlopban semmi az előző összecsapásból, mivel ezek torzíthatják az eredményeket!

A csatalap táblázat tartalmazza még az akna hatástalanítás és az egységek adatai táblázatokat is, hogy azokat összecsapás közben gyorsan el tudja érni.

28	Md HE tank - AA		
29	Hvy HE tank - HE		0
30	Hvy HE tank - AP		
31	TD tank - HE		0
32	TD tank - AP		
33	Hvy AP tank - HE		0
34	Hvy AP tank - AP		
35	Aknatisztító tank - HE		0
36	Aknatisztító tank - AP		
37	Aknatisztító tank - HE		

◀ ◀ ▶ ▶ \ Csatalap / Akna hatástalanítás / Egységek /

XVII.

Prémium tagság

Kérem, ezt a részt mindenképpen olvassa el, mivel itt is fontos szabályokat talál!

A felhasználóknak lehetőségük van a prémium tagság kiváltására.

A játékosok minimális pénz befizetéssel JP-t kapnak.

Az átváltási arány: 1 HUF = 1000 JP.

A Battle HQ-n ezek a következőkre válthatóak be:

- Prémium tagság
- Egyedi egységek
- Hadtörzs létrehozása

JP: a JP – ki hinné? - egy újabb mozaikszó, a „Juttatás Pont” rövidítése. Az átváltási arány JP-re 1:1000-hez. Vagyis 1 HUF 1000 JP-t eredményez. A JP-k felhasználhatóak prémium tagság kiváltására, a választott nemzethez tartozó egyedi egységek igénylésére, hadtörzs alapítására és egyebekre is.

JP igénylés esetén a következő bankszámlaszámra kell átutalni az összeget: [bankszámlaszám – hamarosan].

Az átutalás megjegyzés rovatába be kell írni, hogy BHQ és a kedvezményezett parancsnok nevét!

Példa: BHQ – Gregor Perceval

A befizetés minimális összege 1000 HUF, az ez alatti összegek nem kerülnek bevételre!

A számla külön kérés esetén lesz postázva.

A prémium tagság: háromféle prémium előfizetés van: bronz, ezüst és arany.

A bronz előfizetést kiváltó játékos naponta egyszer nem 200.000, hanem 400.000 UP-t igényelhet és ezen felül még a nap minden órájában egyszer további 100.000 UP-t igényelhet!

A bronz prémium tagság kiváltása egy hónapra csupán 1.000.000 JP-be (= 1000 HUF-ba) kerül!

Az ezüst prémium tagságot kiváltó játékos naponta egyszer 600.000 UP-t igényelhet és ezen felül minden órában egyszer igényelhet még 200.000 UP-t. Továbbá az ezüst tagoknak az igényelt egységeik nem 120 perc múlva érkeznek meg, hanem már az igénylést követő 60. percben! Az ezüst tagok minden UP szerző akciója (pl. ipartelep bombázások, tűzérési csapás, stb.) dupla mennyiségű UP-t hoz!

Az ezüst prémium tagság kiváltása egy hónapra pusztán 2.000.000 JP-be (= 2000 HUF-ba) kerül.

Az arany tagok naponta egyszer 1 millió UP-t igényelhetnek! Ezen felül minden órában további 300.000 UP-t igényelhetnek. Az arany tagoknak csak 30 percet kell várniuk az egység igénylést követően, hogy egységeik a rendelkezésükre álljanak! Továbbá minden UP szerző akció (pl. ipartelep bombázások, tűzérési csapás, stb.) háromszoros UP bevételt hoz!

Az arany prémium tagság kiváltásának költsége egy hónapra 3.000.000 JP (azaz 3000 HUF).

Az előfizetéses tagok – tartozzanak a fenti három kategória bármelyikébe – alap UP-ja (a naponta egyszer igényelhető UP mennyiség; bronz esetében 400.000/nap, ezüst esetében 600.000/nap, arany esetében 1.000.000/nap) nem veszik el, ha valamely nap nem ad le UP igénylést. Ezek összegyűlnek és legközelebbi belépésekor, illetve UP igénylésekor egyszerre kiválthatja mindet!

Áttekintésül a következő táblázat:

Tagság típusa	Alap UP/nap	Óránként igényelhető	Össz. Igényelhető UP/nap	Alap UP raktározódik?	Egységek mozgósítási ideje	Havi költség
Alap	100.000/200.000	0	0,1/0,2 millió	nem	120 perc	INGYENES!
Bronz	400.000	100.000	2,8 millió	igen	120 perc	1000 HUF
Ezüst	600.000	200.000	5,4 millió	igen	60 perc	2000 HUF
Arany	1 millió	300.000	8,2 millió	igen	30 perc	3000 HUF

Egyedi egységek: minden nemzetnek vannak egyedi egységei. Ezek csak JP-ért igényelhetőek! A JP-ért igényelt egységeket is az egység igénylések című témában kell feltüntetni, de ezen felül még a főhadiszállása „JP számla” nevű témájába is be kell írnia, hogy milyen egyedi egységekből mennyit igényelt.

Hadtörzs létrehozása: hogy garantálva legyen, hogy holmi jött-ment parancsnokok ne alapíthassanak saját hadtörzset – hiszen az több kárt okozna az oldalnak, mint hasznot – a hadtörzs alapítása is JP-t igényel. Ezzel biztosítva lesz az elit vezetés. Egy hadtörzs létrehozása 2.000.000 JP-be (vagyis 2000 Forintba) kerül. Ez egyszeri kiadás, létrehozása után a hadtörzs fenntartása **semmilyen** JP ráfordítást nem igényel! Az alapítónak teljes és korlátlan hatalma lesz a hadtörzse felett: ő döntheti el, hogy kiket vesz fel és milyen feltétellel. Bárkit bármikor szabadon elbocsáthat a hadtörzséből, a hadtörzsek dolgaiba az oldal vezetőinek semmilyen beleszólása nincs. Minden hadtörzs saját hadtörzs főparancsnokságot kap, amelyet csak a hadtörzs tagjai láthatnak. A hadtörzs alapítója bármikor igényelhet új mappákat a főparancsnokságába, vagy kérheti régebbi témák, nem használt mappák törlését az adminisztrátoroktól; kedve és tetszése szerint rendezheti be hadtörzsének főparancsnokságát. Az ilyen jellegű igényléseket az adminisztrátorok 72 órán belül teljesítik.

Egyéb felhasználás:

JP-kért még a következő juttatások vehetőek igénybe:

- Gyors reagálás: költsége 50.000 JP. Az igényelt egységekre ez alkalommal csak fele annyi időt kell várni, mint egyébként kellene (így prémium tagság nélkül, vagy bronz prémium tagsággal 60 perc, ezüst prémium tagsággal 30 perc, arany prémium tagsággal 15 perc). Ez egyszeri alkalmat jelent, vagyis a gyors reagálás kiváltásával csak az az egy igényléssel érkező csapatok mozgósítási ideje redukálódik! Ha legközelebb is meg szeretné felezni a várakozási időt, akkor ismét ki kell váltania. Ha gyors reagálást alkalmaz, akkor azt tüntesse fel az egység igényléskor és írja be a „JP számla” nevű témába is!
- UP igénylés: a JP-k akár UP-kre is válthatóak, „A szükség nagy úr!” címszóval. Ha valakinek gyorsan kell az UP, akkor ez a legjobb módszer. 1 JP 1 UP-re váltható át. Ez a „maradék” JP-k felhasználására is alkalmas, ha valakinek a JP számláján hasznavehetetlenül alacsony mennyiségű JP marad, akkor azokat érdemes beváltani UP-re. A JP UP-ra váltását a főhadiszállásán a JP számlán és az UP igénylésnél is tüntesse fel!

És végül: akinek van elegendő JP fedezet a JP számláján, az próbára teheti a szerencséjét a kázinó kaszinójában!

Kedvezmények!

Fél éves bronz prémium: ~~6000 HUF~~ 5400 HUF
Fél éves ezüst prémium: ~~12000 HUF~~ 10800 HUF
Fél éves arany prémium: ~~18000 HUF~~ 16200 HUF

Éves bronz prémium: ~~12000 HUF~~ 9600 HUF
Éves ezüst prémium: ~~24000 HUF~~ 19200 HUF
Éves arany prémium: ~~36000 HUF~~ 28800 HUF

Aki egy hónap alatt legalább 5.000 Ft befizetést végez, az +10% JP-t kap ajándékba!
Aki egy hónap alatt legalább 10.000 Ft befizetést végez, az +20% JP-t kap ajándékba!
A fenti két összeg meghatározásakor, mint kedvezmény részese, a prémium tagság **eredeti** ára is beleszámít azoknak, akik egy évre, vagy fél évre előre igényelték előfizetést!
Vagyis, aki például egy éves arany tagságot vált ki, annak már csak 2000 Ft-os befizetést kell végeznie a hónap folyamán ahhoz, hogy megkapja az 5000 HUF befizetéséből származó 10% jutalom JP-t. Így akár összesen 40%-os kedvezmény is elérhető!

További aktuális kedvezményekről és promóciókról a weboldalon találhat leírást!

Ha bármilyen kérdése merülne fel a prémium tagsággal, illetve JP beszerzéssel kapcsolatban, kérem lépjen kapcsolatba az oldal adminisztrátorával (Clanas)!

XVIII. **Összefoglaló**

Áttekintésül egy helyre gyűjtve az összes akciótípus, amelyeket a főhadiszállásán a Haderő mozgások című témába írhat:

- támadás (45 perc)
- védekezés
- ellentámadás
- haderő átcsoportosítás
- építkezés
- rajtaütés
- tüzérosági csapás (90 perc)
- reagálás tüzérosági csapásra – védekezés
- stratégiai bombázás
- reagálás stratégiai bombázásra – légvédelem/légi rajtaütés
- rakéta támadás
- kereskedelmi hajózás (180 perc)
- kereskedelem szabotálás (45 perc)
- partizán tevékenységek (45 perc)
- partizán tevékenység felszámolása
- újratöltés
- utánpótlási vonalak szabotálása (60 perc)
- utánpótlási vonalak védelme
- rajtaütés előkészítése
- rajtaütés
- mesterlövész rajtaütés
- lopakodás

Összefoglaló a csatákról:

Szárazföldi ütközet:

1. Megelőző fázis;
 - nehéz tüzérség
 - légicsapások + légvédelem
 - akna hatástalanítás + aknák sebzései
2. Az összecsapás első köre; gyalogosok, tankok, csatatéri ágyúk (vagyis a könnyű tüzérség) kifejtik tűzerejüket.
3. Az összecsapás második köre; gyalogosok, tankok, csatatéri ágyúk (vagyis a könnyű tüzérség) kifejtik tűzerejüket.
4. Az összecsapás vége; megnézni, hogy sikerült-e területet foglalni/megvédeni

Tengeri ütközet:

1. Megelőző fázis:
 - légi csapások + légvédelem
 - tengeralattjárók + tengeralattjáró elhárítás
 - vízi aknák + vízi akna hatástalanítás
2. Az összecsapás első köre; hadihajók tüzelnek.
3. Az összecsapás második köre; hadihajók tüzelnek.
4. Az összecsapás harmadik köre; hadihajók tüzelnek.
5. Az összecsapás negyedik köre; hadihajók tüzelnek.
6. Az összecsapás ötödik köre; hadihajók tüzelnek.
7. Összecsapás vége; megnézni, hogy sikerült-e területet foglalni/megvédeni

XIX.

Online kiképzés és segítség nyújtás

Minden szombaton és vasárnap 17:00-tól 18:00-ig msn-en: sokaali@hotmail.com

A megadott időpontok olykor változhatnak; kövesse figyelemmel a „Bejelentések” című mappát!

XX.

Utószó

Ugye emlékszik még rá, hogy a weboldalon a bevezetőben azt olvasta, hogy ez a játék elsősorban észjáték. Ez sok helyen meg fog mutatkozni.

Egy úgymond „átlagos” felhasználó valószínűleg egyszerre legfeljebb 2-3 csapatmozgást fog végrehajtani, hogy számára átlátható maradjon. Vagy például építkezéseknél kiszámolja, hogy annyi műszakival, amennyit az építkezés helyszínére vitt, mennyi ideig fog tartani az építkezés és kész.

Ezzel szemben egy „profí” felhasználó valószínűleg egyszerre 5-6 csapatmozgatót és egyéb akciókat is végrehajt és az építkezései valószínűleg úgy fognak kinézni, hogy kiszámolja, hogy mennyi ideje van, amíg újabb műszaki katonák érkeznek az építkezés színhelyére és ezen idő alatt a már ott lévők mennyi védelmi építményt képesek felhúzni, majd, amint további műszaki egységek érkeztek az építkezés színhelyére, új kalkulációt végez.

Az, hogy ki mennyire mélyed el a játékban, mindenkinek saját döntése!

Én csak azt tudom mondani, hogy köszönöm, hogy elolvasta a szabálykönyvet és sok győzelmet kívánok!

Clanas

2008-2009.