

Guida (TOAW): Mega FAQ

Da www.netwargamingitalia.net

(By Er Chaser, traduzione a cura di Darksky, Taglia, Amadeus)

Informazioni sul gioco

Quali sono le differenze fra le diverse versioni di TOAW ?

Il primo, classico TOAW vol.1, giunto alla versione 1.07, è senza dubbio il più celebre e diffuso: copre un periodo che va ufficialmente dal 1939 fino al 1954, con moltissimi scenari sulla Seconda Guerra Mondiale. Il suo seguito, TOAW vol.2, ha un motore rivisto e corretto, e riguarda i conflitti reali o ipotetici che vanno dal 1955 al 2000, tra cui le guerre arabo - israeliane, la guerra del Golfo, quella tra Iran e Iraq, e molti scenari su conflitti mai avvenuti, principalmente tra NATO e Patto di Varsavia. TOAW: Wargame of the Year è una versione aggiornata del primo TOAW, con aggiunte varie, e soprattutto con il motore aggiornato a quello di TOAW2. Flashpoint Kosovo è un add-on per TOAW2, con diversi scenari aggiuntivi, tra cui proprio l'attacco NATO alla Jugoslavia e una ipotetica seconda guerra civile americana. Infine, TOAW: a Century of Warfare è la più recente edizione di TOAW, che comprende in un solo titolo tutti quelli appena elencati, con in più aggiunte al database dei mezzi - che adesso arriva a coprire anche il tardo '800 - e sostanziali migliorie al codice.

Dove posso acquistarlo ? E' introvabile!

Ormai è impossibile trovarlo nei negozi online italiani e la situazione non cambia se si va oltre frontiera. L'unico modo per procurarsi il gioco è dirigersi sullo store online della Take2 (<http://www.take2store.com/>) e ordinarlo. Un'alternativa potrebbe essere quella di spulciarsi siti di aste online e annunci, italiani ma principalmente esteri. Nel momento in cui viene scritta questa FAQ la Opens external link in new windowMatrixGames sta lavorando allo sviluppo di una versione migliorata.

Esiste una versione in italiano ?

No, e non è neppure prevista.

Sul vostro sito l'ultima patch per Century Of Warfare è la 1.04 ma in rete gira la 1.06. Come mai ?

La 1.06 è una patch non ufficiale, creata dal padre di TOAW, Norm Koger. Purtroppo si è scoperto che tale patch presenta gravi bug e tutta la comunità ha fatto marcia indietro tornando alla 1.04. Se vuoi che una mitragliatrice pesante faccia strage di corazzatissimi Panther installa pure la 1.06!

Il combattimento

Il valore AT (Anticarro) funziona anche su bersagli non corazzati? (es. Soldati, veicoli non corazzati, etc). Ed il valore AP (Antiuomo) funziona su bersagli corazzati?

Il valore AT non influenza i combattimenti AP. Il valore AP invece contribuisce in piccola parte ai combattimenti AT. L'effetto è molto piccolo e molto probabilmente è solo un piccolo modificatore di forza addizionale ($AT\text{ effettivo} = AT\text{ base} + 0.05 * AP\text{ base}$). Tuttavia questo non

garantisce di colpire o di penetrare durante la fase di attacco anticarro.

Come si usa la finestra di pianificazione battaglia? E che cosa significano i piccoli quadrati dorati e grigi?

Non mi piace impostare gli attacchi in quel modo, dato che lo trovo terribilmente noioso, ma è una buona strada per ridurre al meglio il numero di round tattici "consumati" dalla battaglia. I quadrati di cui parli possono andare da 1 a 10. Quelli dorati indicano il minor numero di round tattici che verranno consumati in quella battaglia contando gli attacchi impostati fino a quel momento (in pratica, se assumi che ogni combattimento impiegherà un round tattico, cosa abbastanza rara per ogni tipo di attacco che non sia una semplice ricognizione in forze, allora l'indicatore sta segnando il corretto numero di round tattici da impiegare). I quadrati grigi invece indicano che qualche attacco consumerà più turni tattici del minimo previsto.

Dettagli: (!!! IMPORTANTE !!! per capire meglio la risoluzione di round multipli nel gioco)
Allora, supponiamo che nel mio turno io abbia due attacchi contro l'esagono A e l'esagono B. Si imposta l'attacco A, che utilizzerà il 30% minimo del turno (3/10 riquadri, come se l'unità avesse già utilizzato 1/3 dei suoi punti movimento): verranno visualizzati 3 riquadri dorati nella finestra di pianificazione. Se impostiamo anche l'attacco B e una delle unità partecipanti ha già utilizzato la metà dei suoi punti movimento, allora la finestra di pianificazione sarà composta dai 3 riquadri dorati precedenti (il minimo richiesto dall'attacco su A), più altri 2 riquadri grigi perchè l'attacco su B prenderà 2 round extra da quel turno.

E' abbastanza facile quindi capire come non sprecare tutti i propri round tattici facendo tutti gli attacchi assieme, ma piuttosto distribuendoli e temporizzandoli correttamente al fine di utilizzare in maniera più efficiente il proprio turno.

Via via che si fa esperienza si capisce che in molte situazioni si vuole attaccare anche con i "riquadri grigi" perchè altri attacchi impostati impiegheranno più di un turno tattico per terminare. L'efficienza dei round tattici è la chiave per sviluppare piani strategici ed operazionali perchè, come si dice, cattive tattiche possono rovinare anche la migliore strategia, e buone tattiche possono salvare anche la peggior strategia.

Qualche volta, cambiando la tolleranza delle perdite per le mie unità, ho notato che la forza delle unità cambia a sua volta. Perchè?

Questo è maggiormente visibile nell'equipaggiamento moderno, e in misura minore anche per gli equipaggiamenti della II G.M. e più vecchi. E' dovuto alla "disposizione interna" delle unità. Infatti alcune unità di trasporto (APCs, eccetera) possono essere disposte in formazioni molto aggressive (aumentando quindi la forza dell'unità) oppure essere utilizzate in compiti di "rifornimento" o comunque in disposizioni assolutamente difensive (per cui non vanno ad aumentare la forza dell'unità)

Come si utilizzano le armi NBC in TOAW?

Il modo migliore per utilizzare armi atomiche è creare lo scompiglio sulle direttrici dell'attaccante, per diminuire la sua capacità di movimento e di reazione. Infatti seppur le perdite relative all'ordigno stesso non sono certo decisive (molto meno di quanto ci si aspetterebbe) ... il fallout piovierà a ventaglio su larga scala e agirà come una "melassa" molto difficile da penetrare. A volte le unità saranno limitate a muoversi di un solo esagono per

turno!

Qual è esattamente la differenza tra attacchi e attacchi limitati?

Negli attacchi normali, le unità attaccanti proveranno ad avanzare nell'esagono obiettivo, se la battaglia è vinta. Negli attacchi limitati, le unità attaccanti non avanzeranno in nessun caso nell'esagono obiettivo. Negli attacchi limitati, solo metà della potenza delle unità attaccanti verrà utilizzata. Tuttavia, allo stesso modo, verranno esposte solo per metà alla reazione difensiva.

Qual è il nome dell'evento che accade quando clicco su un unità nemica per attaccarla, e quella si ritira istantaneamente? Posso disattivare questa funzione o c'è un metodo per controllare questo evento?

Si chiama "ritirata prima dell'attacco" nel manuale di ACOW. Non puoi e non VUOI disattivarla. Questo evento è uno dei più utili attacchi per disgregare le linee nemiche. Ci sono interi threads sull'argomento nel forum.

Come si fa a sbarcare truppe in un esagono senza ancoraggio? E' giusto farlo?

Turno 1: imbarca le tue truppe in un porto e naviga fino ad un esagono adiacente a quello dove vuoi sbarcare (che non sia un esagono con un attracco ovviamente). Finisci il turno.

Turno 2: senza muovere del tutto la tua unità ... clicca su di essa e seleziona "sbarca". Essa andrà quindi in modalità normale e sarà possibile muoverla sulla terra. Assicurati che l'unità possa attraversare quel tipo di terreno.

Alcuni considerano questa tattica poco chiara, ma la maggioranza la considera perfettamente legale e realistica. C'è un thread sul forum che parla di questo.

Le battaglie offensive si svolgono nell'esagono del difensore? L'artiglieria difensiva deve poter raggiungere l'esagono difensore oppure deve avere portata fino agli esagoni delle unità attaccanti?

L'artiglieria difensiva di supporto deve poter coprire solamente l'esagono sotto attacco. Qualsiasi artiglieria, da ogni schieramento, deve poter raggiungere l'esagono sotto attacco.

Come evito i fastidiosi attacchi di disimpegno?

La via più sicura per disimpegnarsi da una posizione adiacente al nemico è di lasciare indietro un unità a coprire la ritirata, meglio se con un alto valore di ricognizione (perchè queste unità sono generalmente in grado di disimpegnarsi senza essere attaccate). Se si tratta di unità isolate, si può suddividerle in 3 parti, disimpegnandosi con due e tentando la sorte con la terza parte oppure lasciandola in copertura per rallentare il nemico. In questo modo si può sempre salvare con sicurezza almeno 2/3 della propria unità.

Rifornimenti e HQ

Come funzionano i rifornimenti in TOAW? Sono più importanti della tattica?

I rifornimenti sono molto importanti, tuttavia la tattica rimane più importante.

Qualunque tipo di operazioni sostenute in TOAW porta molto velocemente le unità impegnate verso la condizione "33 readiness/1 supply" (o comunque vicino a questi valori, che sono il minimo possibile). Nella maggior parte dei casi le unità operano sufficientemente bene anche in queste condizioni. Bisogna solo stare attenti quando unità con bassa "proficiency" assaltano posizioni pesantemente fortificate (o attaccano a rapporti di forze molto sfavorevoli), altrimenti i valori 33/1 sono adeguati alla maggior parte delle situazioni che si possono presentare in TOAW. Il far ruotare le unità dalla prima linea alla riserva è una tecnica che paga, dato che una volta che tutto ciò che si trova sulla mappa (nemico incluso) è prossimo allo stato 33/1, le unità ben riposate e rifornite possono fare la differenza, ma non si commetta il vecchio errore di "fermarsi per rifornirsi" perché, almeno in TOAW, porterà più male che bene nel 99% dei casi.

Alla fine tutti comunque imparano qualcosa sugli attacchi "risucchia-rifornimenti" e altri, come dire, "giochetti" possibili in TOAW... ma questo discorso solleverebbe un vespaio e quindi mi limiterò semplicemente a sottolineare come ritenga questo aspetto del gioco uno dei banchi maggiori del sistema di TOAW.

HQ, Command Group, Support Squad: come funzionano?

-- Quartier Generali (HQ) --

In funzione del sistema di rappresentazione utilizzato dal realizzatore dello scenario, i QG possono essere unità che fungono da punti di riferimento per le formazioni ed includono uomini e mezzi di unità che nella realtà sarebbero subordinate direttamente a quel comando (p.es. un battaglione di genio pontieri a diretta disposizione di un comando d'Armata). Oppure possono essere unità accuratamente modellate per fornire comando e rifornimenti alle proprie unità subordinate. Alcuni eserciti hanno dei sistemi di comando e rifornimento molto flessibili e decentralizzati, altri eserciti sono organizzati secondo una rigida struttura gerarchica.

-- Gruppi di Comando --

I Gruppi di Comando forniscono capacità di comando alla formazione in cui sono inclusi. Le unità QG non necessitano di gruppi di comando nel loro organigramma, ma se li hanno, le loro formazioni sono soggette ad doversi riorganizzare se tutti i gruppi di comando assegnati al QG sono eliminati. In termini di gioco, l'uso dei gruppi di comando consente al realizzatore di uno scenario di inserire un fattore di vulnerabilità aggiuntiva nelle formazioni di uno schieramento. Noi suggeriamo di sfruttare questa caratteristica e di assegnare 2 gruppi comando (dovrebbe funzionare meglio di un singolo gruppo, a meno che non si vogliano QG troppo fragili) a ciascuna unità QG.

-- Squadre di supporto --

Le squadre di supporto forniscono una funzione di "distribuzione rifornimenti" per una data formazione. Le unità QG non necessitano di squadre di supporto nel loro organigramma, ma se le hanno, le unità delle formazioni associate subiranno ratei di rifornimento ridotti nel caso tali squadre di supporto fossero ridotte di numero o eliminate del tutto. In termini di gioco,

l'uso di squadre di supporto consente all'autore di scenari di introdurre un fattore peculiare di vulnerabilità nell'efficienza di distribuzione di rifornimenti nelle formazioni di uno degli schieramenti.

Ogniqualvolta il gioco controlla l'efficienza di distribuzione dei rifornimenti per una data formazione (solitamente quando calcola i rifornimenti per le unità) prova a vedere se la formazione ha un QG assegnato. Se non esiste un QG assegnato, oppure se il QG assegnato non è stato eliminato e non ha subito perdite nelle sue squadre di supporto (o non le ha mai avute in organigramma), allora viene utilizzato il valore di partenza di efficienza. Se il QG è stato distrutto, o ha subito perdite per più della metà tra le sue squadre di supporto, allora l'efficienza di distribuzione è il 50% del valore "migliore" (quello di partenza assegnato nell'editor). Se le squadre di supporto sono presenti per valori intermedi (tra il 100% ed il 50%), l'efficienza è proporzionale alla frazione rimasta. Se non si desiderano questi effetti basta non assegnare squadre di supporto ai propri QG. Si raccomanda vivamente di evitare l'assegnazione di squadre di supporto a QG sotto il livello reggimentale.

Quante squadre di supporto si dovrebbero mettere in un QG? Il numero è legato alle dimensioni della formazione (i numeri indicano le squadre da utilizzare per un'efficienza del 100%):

SEZIONE: 1 PLOTONE: 1 COMPAGNIA: 3 BATTAGLIONE: 5 REGGIMENTO: 15 BRIGATA: 20 DIVISIONE: 40 CORPO: 80 ARMATA: 120 E' necessario ricordare questi numeri? No. Si assegni un numero qualunque di squadre di supporto alle unità QG. Quando si imposta il valore dell'efficienza di distribuzione rifornimenti per quella formazione nell'editor, l'editor stesso ricalcherà il numero appropriato di squadre di supporto per tutti i QG interessati. Si noti che, siccome il livello di rifornimento è legato al numero di squadre di supporto assegnate, ci potrebbero essere dei piccoli errori di arrotondamento, particolarmente per i livelli di brigata o inferiori.

-- Proteggere le unità QG --

Con l'aumentata importanza delle unità QG che usino gruppi di comando o squadre di supporto, bisogna essere veramente sicuri di includere cose come equipaggiamento contraereo etc. negli ordini di battaglia, altrimenti le formazioni diverranno eccessivamente vulnerabili agli attacchi aerei.

Aviazione e antiaerea

Ogni volta che una mia unità si muove, questa viene attaccata dall'aviazione nemica. Cosa posso fare ?

Significa che l'interdizione aerea del nemico è troppo forte. Puoi portare più aerei in modalità "air superiority" o cercare di evitare l'interdizione muovendo l'unità in esagoni con cattivo tempo o non osservabili. Non c'è alcuna soluzione facile a questo problema: il tuo nemico sta dominando nei cieli, mantieniti basso.

Unità aeree assegnate in missioni differenti dalla superiorità area difendono l'aeroporto nel quale sono dislocate da raid nemici ?

Sì. il manuale recita : "tutte le unità aree con capacità anti aree "high altitude" (alta quota), indipendentemente dalle missioni a loro assegnate, sono automaticamente aggiunte alla superiorità area locale qualora la loro base sia attaccata da unità aree nemiche. Inoltre si alzano in volo per intercettare unità di paracadutisti che dall'aria stanno per lanciare un assalto alla loro base.

Nel pannello "Air Briefing" io leggo che l'interdizione nemica è al 13%. Cosa significa ? Come è determinato tale valore ?

In realtà il livello di interdizione non dipende dal numero di aerei, quindi nel tuo caso 13% non significa che il 13% dei tuoi aerei sono impiegati nell'interdizione. Quel valore dipende dalla scala della mappa, dal tipo di aerei e da quanti aerei sono coinvolti (e probabilmente c'è dell'altro). Per quanto è dato sapere si tratta solo di un calcolo generale. Ma la cosa da sapere è che il numero di esagoni in tuo controllo in relazione al numero totale, determinerà quanto efficace sarà quel 13% o 20% o 50% di interdizione. Più territorio/esagoni si hanno sotto controllo, più dispersiva sarà l'azione nemica di interdizione, rendendo questa meno efficace.

Le unità di tipo "AAA" (artiglieria anti aerea) sono soggette alle stesse regole che governano le unità di artiglieria standard ?

Tali unità funzionano come le normali unità di fanteria, in altri termini quando queste agiscono (in automatico) per esse si considera sempre la modalità di fuoco diretto.

Se imposto la "loss tolerance" delle unità AAA da "minimum" ad "ignore", questo, alla lunga, avrà un effetto sulla "salute" generale della mia unità ?

Il "loss tolerance" ha effetto solo per i combattimenti di terra, mentre non ha alcun effetto quando queste unità agiscono contro unità aree.

Qual è l'uso di certe unità AA (anti aeree) in TOAW ? Ad esempio, i SAM, quanto sono efficaci ?

L'antiarea della Seconda Guerra Mondiale è più o meno efficace contro la maggior parte degli aerei di quel periodo. Comunque, non si sa se per un bug o una errata impostazione di alcuni parametri, i moderni SAM sono inutili. E' mia opinione che sebbene il gioco si chiami "Un secolo di conflitti" esso in realtà ricrea al meglio soltanto situazioni relative al secondo conflitto mondiale.

Come sono modellati i raid contro basi aeree ? Come posso condurne uno o rispondere ?

La migliore tattica è attaccare con singole unità di bombardieri (solo perchè questi hanno un valore limitato o nullo nella superiorità area) una base area nemica "affollata" e lasciare che i tuoi aerei di scorta facciano il resto. In realtà, in questa azione, la parte relativa al bombardamento vero e proprio degli aeroporti porta ad eliminare davvero pochi aerei nemici. Le grosse eliminazioni si hanno perchè gli aerei nemici si alzano in volo per intercettare i tuoi aerei che puntano alla base nemica, e le tue unità di scorta a questi ingaggiano battaglia con tali aerei nemici. Per questo motivo non ha molto senso inviare dei caccia (aerei da superiorità area) a bombardare basi aree nemiche, visto che il grosso delle perdite ha a che fare con la battaglia fra le "scorte volanti". Questo discorso non vale più per le unità aree moderne, che riescono con successo a distruggere aerei nemici in raid contro le loro basi.

Le dimensioni della carneficina aerea che si può avere, anche per aerei del secondo conflitto mondiale, in un attacco contro una base aerea possono eccedere di molto il totale degli aerei che erano a terra all'inizio (e che si voleva colpire). Non sottovalutare l'importanza di queste battaglie aeree legate ad un raid su base nemica, specialmente se hai la superiorità aerea. In pratica il raid contro l'aeroporto è solo un modo per forzare gli aerei nemici ad essere coinvolti in una battaglia contro forze aeree preponderanti!

Bombardare un ponte ? Come farlo con i miei aerei ?

Allo stesso modo di quando ordini un attacco aereo contro un aeroporto nemico. Clicca sulla strada o ferrovia che attraversa un fiume e vedrai apparire l'opzione con a fianco l'indicazione in percentuale della probabilità che hai di distruggerlo. Ricorda che se su quell'esagono le condizioni del tempo non sono buone la % indicata sarà inferiore al solito. Altro fattore da tenere in considerazione è la distanza : più ti avvicini al massimo raggio d'azione della tua unità e minori saranno le probabilità di avere successo. Infine, puoi aumentare le probabilità di distruggere un ponte ordinando a più unità di attaccare lo stesso: un calcolo approssimato delle chance lo avrai sommando le chance di ciascuna unità.

Qual è il modo migliore di impostare la "loss tolerance" per le unità aeree ?

Dipende. Se l'unità è richiesta in un attacco diretto allora userà solo un round/fase per ogni grado di loss tolerance (NdT: per ogni turno si hanno in totale 10 rounds/fasi). Quindi in "minimize" userai solo un round, in "ignore" tre, ma ricorda solo per gli attacchi diretti non quando supporta ! Il "loss settings" non fa testo nei bombardamenti diretti di ponti. Inoltre, le tue unità aeree possono ricostituirsi e rimpiazzare le perdite (controllare nel "replacement inventory") ? Sei in grossa inferiorità numerica nei cieli o al contrario domini i cieli ? Tutto questo deve essere considerato.

Come è calcolata la capacità aereomobile delle unità di elicotteri ? Come funziona ? Dove posso trovare i dati necessari ?

Per ogni turno hai un certo ammontare di equipaggiamento per il trasporto. Quello che segue è un esempio. Apri il "situation briefing " e vedi che l' "air transport" è 165 ma la capacità di trasporto degli elicotteri è solo 44. Tuttavia non c'è alcuna unità aviotrasportabile che possa andare bene per queste 2 categorie perchè sono tutte troppo grandi per essere trasportate via aria. Il peso di ciascuna unità aereotrasportabile è segnato nel report dell'unità. Se vai a vedere il report di una unità di elicotteri da trasporto vedrai la sua capacità di trasporto espressa da un numero in basso a destra. Light Transport Helicopter: fornisce trasporto aereo per 1 tonnellata di equipaggiamento. Medium Transport Helicopter: fornisce trasporto aereo per 3 tonnellate di equipaggiamento. Heavy Transport Helicopter: fornisce trasporto aereo per 8 tonnellate di equipaggiamento.

Perchè è importante avere la superiorità aerea ?

Se ottieni la superiorità aerea limiterai la mobilità e l'iniziativa del tuo avversario. Egli non potrà muovere via aria le sue unità aereotrasportabili, non potrà utilizzare con efficacia il supporto aereo nei combattimenti, non potrà utilizzare testate nucleari lanciate da aerei, non potrà attuare una efficace interdizione aerea. Ma la cosa migliore non è ciò che il nemico non

può fare ma ciò che puoi fare tu e soltanto tu. Infatti tu potrai fare tutto ciò che è negato al tuo nemico avendo così più libertà di manipolare lo scorrere della battaglia: avrai l'iniziativa. E iniziativa=vittoria.

Esiste una buona strategia per ottenere la superiorità aerea ?

Qui di seguito alcuni suggerimenti su come guadagnare la superiorità aerea in una campagna dove all'inizio nessuno dei due giocatori domina nettamente nei cieli. Il turno 1 è il turno chiave, segui questi passi:

1) Analizza bene la dislocazione dei tuoi aeroporti e di quelli nemici. Muovi le unità a corto raggio negli aeroporti vicini alla prima linea e porta negli aeroporti nelle retrovie le unità a lungo raggio. Questo ti permetterà di avere la massima potenza di fuoco minimizzando l'esposizione delle tue forze aeree.

2) Colpisci! Colpisci! Colpisci! E' tempo di eliminare quegli aeroporti. Disponi tutti i tuoi caccia e caccia-bombardieri in superiorità aerea. Non avere timore di utilizzare "ignore losses", anche se ti trovi in uno svantaggio significativo. Credimi, ne varrà la pena. Ora prendi i tuoi bombardieri e attacca gli aeroporti nemici. Classifica la priorità degli obiettivi in questo modo

Aeroporti sgombri da unità terrestri

Aeroporti pieni soltanto di caccia

Numero delle forze totali nell'aeroporto

Numero di unità terrestri che circondano la base aerea

In questo modo colpirai gli aeroporti che ti permetteranno di massimizzare le perdite nemiche. Se hai un alto numero di obiettivi che riflettono le caratteristiche sopra esposte allora vai prima contro alcuni di questi, risolvi il combattimento e poi esegui un secondo raid contro gli altri. Utilizza i tuoi migliori bombardieri contro le basi aeree nemiche che si trovano più lontano dalle altre basi nemiche che ospitano i caccia. In questo modo forzerai ad ingaggiare battaglia (per difendere l'aeroporto) i caccia con raggio di azione più ampio (e solo quelli !) che di solito sono anche i migliori ! Risolvi i combattimenti e osserva gli esiti. Come già detto in una precedente risposta, quando i tuoi bombardieri attaccano tutte le tue unità poste in superiorità aerea, compatibilmente coi loro raggi d'azione, faranno da scorta a questi e parteciperanno alla battaglia aerea. Ora ti chiederai perchè colpire per primo è la chiave di tutto. Come detto, quando tu colpisci una base aerea nemica non solo distruggi gli aerei ospitati da questa ma anche coinvolgi nella battaglia gli aerei nella regione. Questi saranno in "reorganizing" e non potranno partecipare alla difesa contro la tua successiva ondata (sempre nello stesso turno e poi nei turni seguenti).

Finiscili! Non ti fermare ! Vai contro quelle stesse unità ogni round di ogni turno. I tuoi bombardieri sono molto più utili in queste azioni di quando vanno ad aggiungere 1 o 2 "punti artiglieria" quando sono utilizzati nel supporto a terra. Se continui ad attaccarle non potranno mai riorganizzarsi e pian piano svaniranno. Controlla sempre tutte le basi nemiche e colpisci i rinforzi immediatamente. Queste "new entry" a volte possono essere annientate in un singolo attacco.

Contromisure

Puoi proteggerti da queste 2 strategie in 2 modi:

Attaccare per primo. Semplice ma vero. Devi solo cambiare il target dalle basi che hanno i caccia a quelle che hanno i bombardieri.

Disponi nelle tue basi aeree delle unità di terra. In questo modo gli aerei nemici attaccheranno prima le tue truppe e quindi le tue perdite aeree saranno basse.

Altri consigli per utilizzare al meglio le mie unità aeree?

Attacca le unità navali nemiche con i tuoi aerei e non con le unità di mare. Sarai scioccato dalla potenza della tua aviazione quando impegnata contro delle navi.

Vendetta ! Attacca le basi aeree nemiche con bombardamenti navali ! Sono devastanti. Dividi una unità aereotrasportabile nel maggior numero possibile di sub-unità, lancia ognuna di queste sugli aeroporti nemici dell'entroterra. Questo costringerà le unità aeree ivi dislocate a spostarsi sugli aeroporti rimasti liberi, probabilmente quelli più vicini alla costa. A questo punto dacci dentro con i bombardamenti navali ! Questo funziona anche quando gli aeroporti nemici sono al di fuori del raggio d'azione dei tuoi bombardieri.

Contro le unità di terra non piazzare i tuoi aerei in supporto terrestre (combat support) a meno che tu non voglia utilizzarli in situazioni difensive. (NdT: questa è una opinione dell'autore della risposta)

Artiglieria

Quando ordino ad una unità di artiglieria di bombardare un obiettivo ("single unit attack") mi compare il menù a tendina che mi da la possibilità di impostare la mia "tolerance losses": ignore losses, limited losses e minimum losses. Cosa significa ?

L'impostazione del livello di "losses" decide il numero di round di combattimento che sarà impiegato da QUESTO bombardamento: minimum = 1 round, limited = 2 rounds, ignore = 3 rounds.

Nella modalità di fuoco diretto in minimize losses la tua artiglieria bombarderà per un solo round tattico. In "limited" il bombardamento durerà sino a 2 round tattici, in "ignore" sino a 3 round tattici. Questo presupponendo che le tue artiglierie non stiano sparando in concomitanza di un attacco terrestre sullo stesso esagono (stiamo parlando quindi di un attacco costituito unicamente da un bombardamento). Si è detto "sino a" 2 o 3 rounds, perchè se le artiglierie stanno bombardando esagoni che contengono unità di artiglieria che possono rispondere al fuoco (ammesso che le unità attaccanti siano nel loro raggio d'azione) allora le artiglierie attaccanti possono subire perdite dovute al fuoco di risposta sino ad essere costrette ad una prematura interruzione dell'attacco.

Io ho una unità di tipo "Head Quarter" (HQ) o una di tipo "mortai" con una gittata di un esagono e voglio bombardare una unità nemica. Il sistema riconoscerà questo come un bombardamento o tratterà l'azione come se fosse un attacco di fanteria ?

Se ordini a qualunque unità con gittata pari a 1 di attaccare l'esagono ad essa adiacente allora questo risulterà come un normale attacco (proprio come accade per le unità di fanteria). Se tu invece imposti tali unità affinché forniscano soltanto fuoco di supporto ("reserve" o "dig-in") allora tali unità non saranno coinvolte direttamente nell'attacco e quindi non saranno soggette a perdite. In definitiva non c'è modo di eseguire un' azione di bombardamento "puro" per le unità di artiglieria con gittata pari a 1. Puoi ottenere qualcosa di simile se ordini l'attacco ad una unità che ha esaurito i suoi punti movimento: questa alla fine della battaglia, nel caso il nemico venga spazzato dall'esagono, non si muoverà verso tale esagono ma subirà comunque il fuoco delle artiglierie nemiche di supporto, se presenti.

Nella schermata relativa alla preparazione di un assalto, una unità di artiglieria in modalità "mobile" non può fornire fuoco di supporto, tuttavia io ho notato che è possibile cliccare su tale unità. Cosa sta accadendo ?

In modalità "mobile", una unità di artiglieria non _supporterà_ azioni di attacco o difesa entro il suo raggio di azione a meno che questa non sia _assegnata_ esclusivamente ad uno scontro in particolare. C'è una distinzione fra i due termini (assegnare e supportare) che ti sta sfuggendo. Se una unità con capacità di fuoco a lungo raggio ha nel suo raggio di azione l'esagono in questione, allora questa (se passa il controllo sulla comunicazione, "Communication Check") può essere di supporto in battaglia se si trova in una delle seguenti modalità: "defend", "entrenched", "fortified", "tactical reserve", "local reserve". Quando una unità di artiglieria _supporta_, utilizza solo metà della sua potenza di fuoco, al contrario di quanto accade quando è _assegnata_ ad uno scontro in particolare o è impiegata in modalità di fuoco diretto: in questi due casi utilizza l'intera potenza di fuoco a sua disposizione. Ricorda che nel tuo turno di gioco hai diverse opzioni su come utilizzare la tua artiglieria. Nel turno del tuo avversario le uniche possibilità di utilizzare (in automatico) le tue "risorse" di supporto sono:

la presenza di queste (anche in modalità "mobile") negli esagoni sotto attacco nemico

gli esagoni sotto attacco rientrano nella gittata delle tue artiglierie messe in modalità "supporto".

Se ho una unità di artiglieria in modalità riserva o "dig-in" (quindi pronta a supportare un attacco o una difesa) posizionata su un esagono attraversato da un fiume, questa subisce la penalità che riduce del 30% la sua forza in combattimento?

Se l'unità è impiegata in fuoco di supporto e in fuoco diretto non subisce tale penalità. Il contrario accade se invece viene direttamente coinvolta/impiegata in uno scontro.

L' artiglieria è più efficace se impiegata in gittate quanto più inferiori alla sua gittata massima ? Se la mia unità di artiglieria ha gittata massima pari a 10 esagoni, sarà più distruttiva se bombarda obiettivi lontani 3 esagoni piuttosto che 8 ?

Dipende dalla composizione della tua unità di artiglieria. Se possiede equipaggiamenti che hanno tutti la stessa gittata allora l'efficacia di tale unità sarà la stessa, a corto e a lungo raggio. Nella maggior parte dei casi tali unità sono costituite da pezzi con diversa gittata, quindi se decidi di utilizzare la gittata massima dell'unità sicuramente questa non scaricherà la

sua intera potenza di fuoco dal momento che non parteciperanno all'azione i pezzi con gittata minore. Fanno eccezione i pezzi/equipaggiamenti che presentano la sigla ER, "extended range", gittata estesa. Per gittate che vanno oltre i 2/3 del massimo consentito, tali equipaggiamenti utilizzeranno soltanto il 50% della propria potenza di fuoco.

Io sono il giocatore uno. Se durante il mio turno la mia artiglieria consuma tutti i suoi punti movimento, potrà, durante il turno del mio avversario, ancora supportare in fase difensiva le mie unità se la imposto in modalità "riserva" ?

Certo, e questo anche se sei il giocatore 2. In questo caso però c'è un rischio, ovvero quello di vedere la tua unità di artiglieria che si muove in aiuto delle unità sotto attacco. Questo perché dopo che il giocatore 2 ha mosso ha inizio un nuovo turno e quindi tutte le unità riguadagnano i loro punti movimento.

Fiumi e Ponti

Il rateo di rifornimento delle unità di genieri, quando queste si trovano a guardare un fiume oppure costruiscono un ponte, diminuisce? Diminuisce anche la loro capacità di gettare ponteggi sui fiumi minori/maggiori?

Il livello di rifornimento delle unità non scende se riparano un ponte. Il rateo di rifornimento in un esagono fluviale con ponte (stradale o ferroviario) distrutto sarà generalmente più basso di quello delle strade/ferrovie adiacenti sulla terraferma.

Le capacità di genio e di guado di fiumi minori sono funzione del numero di squadre di genieri presenti nell'unità (o di altri elementi con capacità di genio, come il carro Churchill AVRE). Queste funzioni dipendono anche dalla qualità dell'unità [$(2 * \text{proficiency} + \text{readiness}) / 3$]. Per cui, se l'unità viene mossa e la readiness scende, allora anche l'abilità di guado scenderà.

Un corollario di tutto questo è che, se l'unità è stata mossa molto nel turno corrente e ha perso readiness ad un rateo minore di quello del rifornimento nel turno in cui potrà recuperare, allora è meglio che esegua subito qualsiasi operazione basata sulla qualità dell'unità, piuttosto che aspettare fino al prossimo turno. Questo perché la readiness dell'unità sarà diminuita sulla base del nuovo rateo di rifornimento come un livello massimo per il turno, durante la fase automatica di bookkeeping.

La capacità di attraversamento dei fiumi maggiori (major river) è funzione del numero di squadre di ponteggio in un'unità. Questa funzione dipende anche dalla qualità dell'unità stessa.

Il bonus per la difesa in prossimità di un fiume si applica nell'esagono CONTENENTE il fiume oppure in quelli che lo COSTEGGIANO?

Si applica sugli esagoni adiacenti al fiume. Le unità attaccanti dell'avversario avranno tutte le forze moltiplicate per 0,7 quando attaccheranno da un esagono contenente un fiume (L'attacco quindi sarà quindi potente il 30% in meno piuttosto che in condizioni normali)

Ho una domanda sull'attraversamento dei fiumi: c'è un collegamento tra il numero di punti movimento spesi per attraversare un fiume e la capacità di attraversamento fiumi dell'unità stessa?

Sì, controlla alla pagina 49 del manuale, sotto l'intestazione "River Movement Costs" per maggiori dettagli.

Come faccio a muovermi in un esagono di un ponte su un fiume maggiore? Devo muovermi dall'esagono contenente la strada collegata al ponte?

Sì, bisogna passare da quell'esagono (a meno che l'unità non abbia capacità di guado di fiumi maggiori). Leggi sotto per i dettagli.

Qual è la regola che determina l'ingresso di un unità su un esagono con un fiume maggiore?

Per attraversare un ponte distrutto su un fiume maggiore arrivando dall'esagono stradale ci vuole almeno il 10% di capacità di guado fiumi minori. Per attraversare punto qualsiasi del fiume maggiore arrivando da dove si preferisce occorre almeno il 10% di capacità di guado fiumi maggiori.

Altro

Come è calcolata la penalità di punti per le perdite? E come l'equipaggiamento nuovo (o rimpiazzato) influisce su questo valore?

L'equipaggiamento perso non scompare, viene identificato come "peso" fino alla fine dello scenario., l'unica cosa che può capitare è che quando una unità viene ritirata (dall'ODB) allora tutto l'equipaggiamento che faceva parte di detta unità è rimosso dalla "lista equipaggiamento" ma non aumenta la penalità per le perdite (poiché non è aggiunto all'equipaggiamento perso). La perdita in punti vittoria (PV) è basata sul fattore AP (antipersonnel) totale delle unità negli OdB di entrambi i giocatori all'inizio della partita. Quindi la perdita di PV si ha quando le unità che si hanno a disposizione dall'inizio della partita vengono parzialmente danneggiate o distrutte. Il calcolo non tiene conto di quanti rimpiazzi siano disponibili, ma solo di quanto è effettivamente in forza alle unità. Negli scenari con elevati tassi di rimpiazzo per l'equipaggiamento si può verificare il caso di penalità per le perdite che diminuiscono col tempo invece di aumentare, se le perdite effettive sono inferiori ai rimpiazzi. Visto che, come si è detto, la penalità per le perdite tiene in considerazione tutto l'ODB, se ci sono più copie della medesima formazione (p.es. per setup alternativi) è più difficile tener traccia del reale danno inflitto in quanto il programma assume che tutte le dette copie facciano parte del OdB reale. I fattori AT (antitank) non vengono presi in considerazione in questi calcoli, quindi perdere cannoni controcarro (alto fattore AT, basso AP) è poco influente ai fini del punteggio. Si eviti anche di perdere bombardieri, mentre perdere molti caccia non è tragico da questo punto di vista.

Come faccio a sapere di quanti punti vittoria (PV) ho bisogno per raggiungere un dato livello di vittoria?

Si calcoli il totale dei PV attribuiti alle locazioni con bandierina su mappa. Il margine di vittoria

(o sconfitta) è così determinato:

Il confine tra patta/marginale è il 20% del totale di cui sopra.

Il confine tra marginale/sostanziale è il 40% del totale di cui sopra.

Il confine sostanziale/schiacciante è il 60% del totale di cui sopra.

Quindi, per esempio, se ci sono locazioni vittoria sulla mappa per un totale di 2000 PV, allora un margine di vittoria di meno di 400 PV è una patta, meno di 800 PV è una vittoria marginale, meno di 1200 PV danno una vittoria sostanziale, oltre una schiacciante.

I PV dovuti alle perdite o ad eventi speciali contano ovviamente per il conseguimento della vittoria ma non modificano i punteggi da raggiungere in funzione dei livelli di vittoria.

Che cosa è successo se pur avendo 'sbarcato' ogni unità su treno, la mia capacità di trasporto ferroviaria è ancora al di sotto del massimo teorico? (Sono il secondo giocatore).

Se la situazione è questa, controlla se l'avversario ha bombardato qualcuna delle unità sui treni, questo bombardamento può forzare l'unità a 'scendere' ed a rimanere a zero punti movimento. Non c'è modo di riguadagnare questa capacità di trasporto prima della fase di inizio di ogni nuova mossa.

Com'è possibile a volte che non si riesca a dividere le proprie unità?

Ci sono diverse ragioni per cui questo può accadere: L'ODB potrebbe essere già al massimo teorico delle unità gestibili, TOAW riesce a gestire 2000 unità per giocatore, quindi sarebbe impossibile p.es. iniziare con 1998 unità e volere dividere una di queste in tre sottounità.

Un'altra ragione potrebbe essere che la formazione madre di quell'unità sia già al suo massimo teorico. Ogni formazione può contenere solo un certo numero di unità, quindi se si è già raggiunto questo limite (p.es. dividendo parecchie unità) non è più possibile creare nuove sottounità finché non si ricombinano alcune delle unità precedentemente separate.

Un esagono può contenere fino a 9 unità, quindi per dividerne una bisogna accertarsi che non si sia già a 7 unità o TOAW non consentirà l'operazione.

Infine, ci sono alcune unità che non possono essere divise, come HQ, unità aeree, rifornimenti, navi etc.