



Jest maj 1985, a Sowieckie Armie przetaczają się przez Niemcy...

1.0 Wstęp

Panzerwaffe jest grą forumową prowadzoną przez Finka, stworzoną dla klanu Polishseamen. Jest to gra o dowodzeniu Panzerami podczas wojny, przedstawiony w poziomie taktycznym. Celem graczy jest wykonywanie rozkazowa dowództwa, udział w wygraniu bitwy i przeżycie wojny.

2.0 Jak grać

Celem gry jest udział w bitwach w których bierze udział dywizja. Miarą sukcesu bitwy jest osiągnięcie celów taktycznych, najlepiej przy jak najmniejszych stratach. „Kariera” dowódcy Panzerów kończy się śmiercią dowódcy, wzięciem go do niewoli, zdjęciem z dowodzenia lub wycofaniem jednostki na tyły.

Aby wziąć udział w grze należy podjąć następujące kroki:

- 1) Zgłosić się do PL_CMDR Blue R'a (zwanego dalej Finkiem) z chęcią udziału oraz kartą dowódcy, którego odgrywamy (w temacie zgłoszeń znajduje się karta do uzupełnienia).
- 2) Finek wyznaczy graczowi czołg, którym gracz będzie dowodził, przydział do plutonu i pozycję (docelowo na każdy pluton przypadnie dwóch graczy: dowódca i zastępca dowódcy).
- 3) Gracz uczestniczy w kolejnych rundach podczas których wojska dokonują ruchu przed bitwą lub też toczą bitwę. Podczas tury w której gracz nie dostanie informacji „post informacyjny”, gracz powinien wydać rozkazy lub potwierdzić brak zmian rozkazów.
- 4) W przypadku rezygnacji z gry savoir-vire wymaga, aby zgłosić to do Finka, a najlepiej dokończyć też aktualne starcie, aby nie uprzykrzać gry innym graczom.

Poniżej przedstawiam szczegółowe zasady, ale nie martwcie się. Nie musicie ich dobrze znać. Za mechaniczną część odpowiada Finek.

4.1 Łączność

Łączność jest niezwykle ważna na polu bitwy. Zasadniczo gracz może zawsze wydać rozkazy swojej załodze. Wydanie rozkazów podległym wojskom wymaga utrzymania z nimi łączności (radiowej lub werbalnej). Jednostki, które otrzymały rozkazy w miarę możliwości będą starały się go wykonać w ciągu najbliższych tur (zwłaszcza, jeżeli rozkaz jest rozłożony na kilka tur)

O zasięgu łączności gracz jest informowany na karcie pojazdu. Pojazdy dowodzenia mogą mieć poszerzoną łączność, a także możliwość łączenia się z jednostkami spoza mapy (np. artylerią)

4.2 Ruch

Każda jednostka posiada współczynnik „ruch”. Określa on jak daleko w trakcie fazy ruchu może poruszyć się pojazd, zużywając 1 PR za każde pole (które ma około 50 metrów).

Jednostka, której rozkazano poruszyć się, musi zużyć 1 punkt ruchu za wejście na pole bez przeszkód lub 2 punkty ruchu na wejście z polami przeszkody (las, gruz, wraki, domy). Pojazdy nie mogą wkraczać na pola z budynkami. Wejście na pole wody może być dokonane kosztem całego ruchu przez jednostki ze zdolnością amfibii. Dodatkowo jeżeli cały ruch wykonywany jest drogą, pojazdy korzystają z współczynnika „ruch po drodze” i cały ruch traktowany jest jako ruch przez pola bez przeszkód (wyjątek: wejście na pole z wrakami wymaga 2 punktów ruchu).

Pojazdy mogą na koniec ruchu, wykonać obrót (koszt 0 PR).

Pojazdy unieruchomione nie mogą poruszać się, ani wykonywać obrotów.

Na jednym polu mogą znaleźć się najwyżej dwa pojazdy.

Pojazdy z możliwością przewozu piechoty i piechota, za 1 PR mogą dokonać załadunku oraz rozładunku z pojazdu.

Piechota za cały koszt ruchu (oraz utratę możliwości strzelania) może chować się na polu, zapewniając premię do osłony.

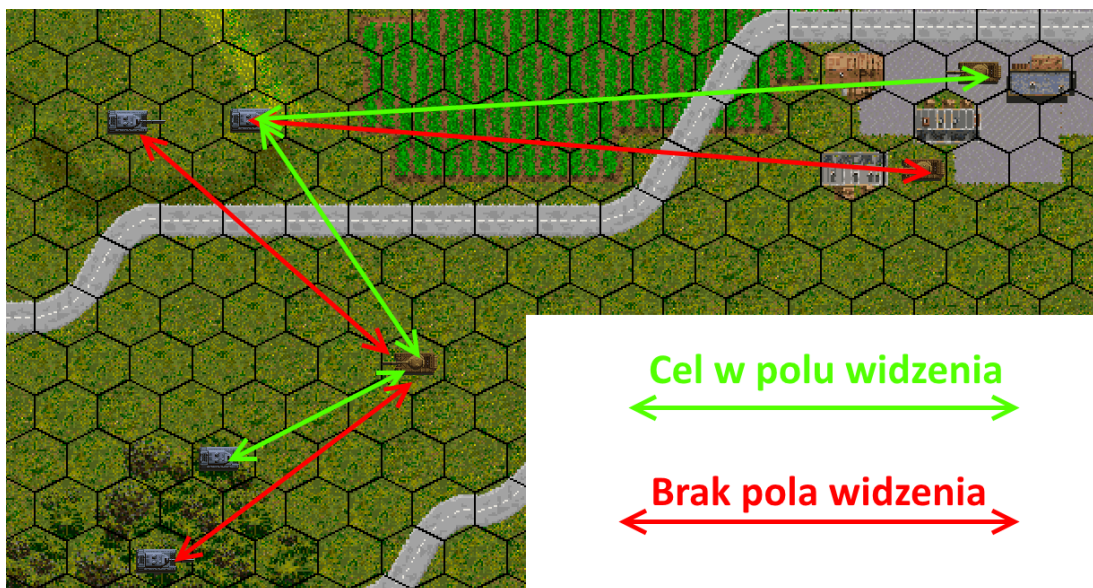
4.3 Atak

Jednostki nie poruszające się mogą zaatakować wroga w fazach 4) (w cele określone w fazie 1) i w fazie 6), a poruszające się tylko w fazie 6). Wybrane pojazdy mogą zaatakować wroga w fazie 4) nawet jeżeli się poruszyły, stosując karę za strzał podczas ruchu. Aby zaatakować wroga, cel musi być w polu widzenia (patrz 4.3.1) oraz zasięgu broni.

4.3.1 Pole widzenia

Aby określić pole widzenia, wytycza się linię ze środka pola atakującego do środka pola celu (zasadniczo w fazie 1) Finek przedstawi, które jednostki są w polu widzenia). Linia nie może przechodzić przez pola lasu, wraków, domów, zasłon dymnych, wzgórz oraz jednostek, ale celem może być jednostka na takim polu. Pola wzgórz są ignorowane jako przeszkoda, jeżeli obie strony stoją na tym samym wzgórzu. Podobnie pojedynczy wrak na całej linii widzenia może zostać zignorowany.

Jednostka stojąca na wzgórzu podczas wytyczania pola widzenia od siebie lub do siebie ignoruje przeszkody inne niż wzgórz, jeżeli linia od jednostki stojącej na wzgórzu przechodzi przez puste pole przed polem celu poniżej wzgórza (patrz przykład):



Rys. Przykład pola widzenia

Jednostki na polu budynków i lasu mogą ukryć się, jeżeli na początku tury nie są w polu widzenia wrogiej jednostki. Takie jednostki pozostają ukryte. Do takich jednostek nie można wytaczać pola widzenia, o ile nie zostaną rozpoznane. Jednostki zostaną rozpoznane jeżeli porusza się (także obraca), otworzą ogień lub wróg zbliży się do nich na odległość 0-4 pól i zda test wykrycia (0-1 pól = automatycznie, im dalej, tym mniejsza szansa).

Warunki pola bitwy (noc, deszcz, mgła) mogą także ograniczać pole widzenia do określonej liczby pól.

4.3.2 Atak

Jeżeli do jednostki wytyczono pole widzenia, może być ona zaatakowana. W jeden fazie każdy pojazd/żołnierz może użyć tylko jednej z dostępnych broni. Jeżeli broń posiada kilka rodzajów amunicji, należy określić, jaki rodzaj pocisku zostaje użyty. Każda broń posiada siłę ognia oraz zasięgi (bliski, średni, daleki, maksymalny). Należy określić w którym zasięgu znajduje się cel, określając szanse trafienia, i ją zmodyfikować o modyfikatory podane w tabeli oraz na karcie pojazdu. Wynik określa procentową szansę trafienia we wroga. Jeżeli szansa wynosi 0% lub mniej, atak automatycznie pułkuje. Jeżeli wynosi 100% i mniej, atak trafia automatycznie.

Zasięg	Bliski	Średni	Daleki	Maksymalny
Szansa trafienia	66%	33%	16,5%	0%

Modyfikatory bazowe:

Brak wyszkolenia strzeleckiego -16,5%

Doświadczony strzelec +16,5%

Mistrzowski strzelec +33%

Cel za osłoną (las, dom, wraki, gruz) -16,5%

Piechota chowa się (dodatkowo) -16,5%

Każde +1 premii z Dalmierza (RF) +16,5% (premia ignorowana podczas ataku na cel w dymie)

Strzelanie w ruchu w fazie 4) (tylko wybrane pojazdy) -16,5%

Cel znajduje się za umocnieniami -16,5% do -33%

Cel znajduje się za dymem i atakujący nie posiada termowizji: Szansa trafienia /2

Jeżeli cel zostanie trafiony, Finek określa obrażenia (zależne od siły ognia, osłony (dla piechoty) oraz opancerzenia (dla pojazdów)) i wprowadza ich efekt.

4.3.3 Rakiety ATGM

Rakiety ATGM są wystrzeliwane zgodnie z zasadami ataku z następującymi zmianami:

- Rakiety nie mogą trafić w cel za zasłoną dymną (naprowadzanie laserowe zawodzi)
- Jeżeli cel znajduje się dalej, niż wynosi prędkość rakiety (patrz poniżej), atak jest prowadzony przez kolejną turę i rozstrzygany w fazie ognia następnej tury.
- Rakieta ATGM po wystrzeleniu musi zostać przeładowana, co zajmuje 1 kompletną turę.

Jeżeli rakieta nie osiągnie celu w ciągu 1 tury, cel może dokonać uniku lub schować się za osłoną. Jeżeli cel wykona unik (1 punkt ruchu zużywany na unik), szansa trafienia zmniejsza się o -16,5%. Jeżeli cel schowa się za osłoną tak, że nie będzie możliwości wytyczenia linii widzenia od atakującego do atakowanego lub atakujący zostanie zniszczony zanim rakieta osiągnie cel, rakieta automatycznie pułkuje.

Rakieta	Prędkość rakiety/turę	
	1 tura	2 tura
AT-3	16 pól	34 pola
AT-5	26 pól	44 pola
AT-6	46 pól	34 pola
HOT	32 pola	48 pól
Milan	26 pól	34 pola
Dragon	26 pól	4 pola
TOW	38 pól	52 pola
Hellfire	60 pól	100 pól

4.4 Artyleria i lotnictwo

Artyleria może prowadzić ogień bezpośredni (wtedy jest traktowana jako jednostka) lub ogień artyleryjski w fazie artylerii. Aby prowadzić ogień artyleryjski jednostka potrzebuje obserwatora (FO), który będzie koordynował ogień (musi mieć pole widzenia do celu ostrzału i łączność z artylerią). Ostrzał artyleryjski spada w promieniu 0-5 pól od wyznaczonego miejsca ataku. W przypadku, jeżeli atak okaże się niecelny, miejsce ataku może zostać losowo przesunięte o 0-10 pól. Jeżeli artyleria prowadzi ogień „na ślepo” (bez obserwatora) miejsce ataku zostaje losowo przesunięte o 0-25 pól.

Lotnictwo wykonuje swoje działania w fazie artylerii. Jednostka lotnicza wlatuje na planszę, po czym może zostać ostrzelana przez jednostki przeciwlotnicze, które w poprzedniej turze nie wykonały ruchu. Następnie następuje atak lotniczy i jednostka lotnicza opuszcza pole bitwy.

4.5 Miny

Miny mogą znaleźć się na planszy wystawiane przez inżynierów (wymagana umiejętność inżynieria bojowa i zapas min) lub też wystrzeliwane przez artylerię (pociski FASCAM). Miny stawiane przez inżynierów zajmują konkretne pole, miny wystrzelone przez artylerię zajmują pole „trafienia” oraz sąsiadujące.

Jeżeli jednostka znajduje się na polu z minami w turze ataku FASCAM, wejdzie na pole z minami lub wykonuje akcję ruchu na polu z minami (np. obracając się w kierunku wroga), miny „dokonują ataku” na jednostkę znajdującą się na polu.

4.6 Pociski dymne i oświetlające

Niektóre pojazdy, artyleria oraz piechota posiadają pociski dymne. Piechota i pojazdy mogą w akcji ruchu postawić zasłonę dymną na polu, na którym rozpoczynają ruch. Artyleria może wystrzelić pociski dymne w zwykłych zasadach ostrzału.

Dym jest traktowany jako przeszkoda, chyba, że jednostka posiada termowizję (co jest wyróżnione na karcie jednostki/pojazdu)

Artyleria może wystrzeliwać także pociski oświetlające. Taki pocisk oświetla na kolejną turę pole na które został wystrzelony i pola w zasięgu 4 pól. Takie pola dla zasad wytyczania pola widzenia traktuje się jako pola za dnia i noc nie ogranicza do nich pola widzenia.

4.7 Morale

Bitwa trwa do czasu, aż jedna ze stron wycofa się. Strona może wycofać się z własnej woli lub na skutek złamania morale. Morale określone jest punktowo i zostaje obniżone wraz ze stratami. Gdy morale strony osiągnie punkt „zachwiania” jednostki strony tracą jedną fazę ruchu i strzelania (np. gracze fazę 2) i 4)) wskutek chaosu. Gdy morale strony osiągnie punkt załamania, wojsko danej strony zaczyna się wycofywać. Załogi unieruchomionych pojazdów porzucają je. Pojazdy BG tracą wtedy jedną fazę ruchu i strzelania, a załoga chętnie będzie wykonywać tylko rozkazy związane z wycofaniem. Oczywiście BG mogą próbować „wplynąć” na załogę (pistolet przy skroni kierowcy zawsze w cenie), ale wiąże się to ze znaczącym obniżeniem zdolności bojowych załogi (która myśli tylko o ucieczce).

Dodatkowo konkretne ważne postacie (BG) mogą zostać wskutek wystawienia na pole bitwy wpaść w szal bojowy (chyba, że mają rozwiniętą umiejętność opanowania). W takim przypadku postać traci turę kontynuując poprzedni rozkaz.

4.8 Wycofanie z pola bitwy

Jednostka może wycofać się z pola bitwy opuszczając je przez wyznaczone pola, prowadzące do wojsk sojusznicznych. Droga do wojsk sojusznicznych jest oznaczona przy strzałce symbolem sojuszniczej flagi. Jeżeli wszystkie drogi oznaczone są wrogą flagą, oznacza, że oddział jest okrążony i aby wydostać się z okrążenia należy się przebić, co inicjuje nową bitwę.



Rys. Droga na Schweinfurt jest aktualnie zajęta przez ZSRR

4.9 Koniec bitwy

Bitwa kończy się, gdy obie strony zakończą działania bojowe (tzn. rozdzielią się od siebie i żadna ze stron nie będzie planować ataku) lub też wojska jednej strony opuszczą mapę.

W takiej sytuacji zaczyna się tura strategiczna. Wyjątkiem jest przebijanie się z okrążenia, podczas którego koniec bitwy automatycznie prowadzi do nowej bitwy (przebijania się), bez okresu strategicznego.

5.0 Postać

Postać gracza jest opisana odpowiednimi statystykami, zwanymi kartą dowódcy. Karta dowódcy zawiera umiejętności postaci, które są używane, gdy to gracz zajmuje się osobiście daną czynnością (np. gracz celuje osobiście z działa). W innym wypadku używane są statystyki odpowiedniego członka załogi, zawarte na karcie pojazdu.

Co bitwę gracz dostane punkty, które może wydać na rozwinięcie swojej postaci.

5.1 Skrócony opis umiejętności

Artyleria

Umiejętność strzelania z dział ogniem pośrednim

Broń ciężka

Umiejętność strzelania z granatników, wyrzutni rakiet i miotaczy

Broń strzelecka

Umiejętność strzelania z pistoletów, karabinów i karabinów maszynowych

Działa

Umiejętność strzelania z dział ogniem bezpośrednim

Elektronika

Umiejętność serwisowania urządzeń elektronicznych

Języki

Umiejętność posługiwania się danym językiem. Dwa poziomy: Podstawowy i Wyszkolony (brak doświadczonego i mistrzowskiego)

Mechanika lotnicza

Umiejętność serwisowania pojazdów latających

Mechanika pojazdowa

Umiejętność serwisowania pojazdów kołowych i gąsienicowych

Medycyna

Umiejętność leczenia ran

Meteorologia

Umiejętność przepowiadania pogody

Prowadzenie pojazdów (gąsienicowe i kołowe)

Postać początkująca może wykorzystać tylko ¼ PR podczas ruchu w terenie i ½ PR podczas ruchu po drodze. Postać wyszkolona może używać ½ PR podczas ruchu w terenie i wszystkich PR podczas ruchu na drodze, Postać wyszkolona i mistrzowska wykorzystuje wszystkie PR

Prowadzenie pojazdów (helikoptery, samoloty i odrzutowce)

Umiejętność prowadzenia maszyn latających

Inżynieria bojowa

Budowa ukrytych stanowisk, fortyfikacji oraz prace saperskie

Opanowanie

Umiejętność opanowania szалу bojowego. Postać niewyszkolona ma 40% szans na ogarnięcie przez szal bojowy. Każdy poziom obniża szanse o 10%

Wypatrywanie

Umiejętność wypatrywania ukrytych celów.

6.0 Tura strategiczna

Pomiędzy bitwami BG znajdują się w fazie strategicznej, podczas której wojska mogą przemieszczać się, uzupełniać amunicję, dokonywać napraw, budować umocnienia, itd.

Faza nie ma ściśle ustalonego przedziału czasowego, gdyż ten zależy od sytuacji strategicznej toczącej się wojny. Podczas tej fazy Finex testuje umiejętności niebojowe, aby określić efekt napraw, budowy umocnień, leczenia, itd. Podczas tury strategicznej następuje też próba łączności z dowództwem, podczas której jednostki mogą otrzymać nowe rozkazy. Podczas tej fazy, jednostki nie będące w kontakcie z wrogiem mogą przemieszczać się, a oddziały niezależne (bez udziału graczy) mogą staczać bitwy, które pozwolą na opanowanie nowych terenów, co może prowadzić do okrążenia jednostek na polu bitwy. Jeżeli pod koniec tury strategicznej dwa wrogie oddziały znajdują się w kontakcie bojowym (np. jeden z nich zdecyduje się na atak), dochodzi do nowej bitwy.

6.1 Śmierć gracza, a faza strategiczna

Jeżeli postać gracza zginie podczas bitwy, gracz może stworzyć nową postać, która dołączy do oddziału (o ile ten nie jest okrążony oraz istnieje możliwość dosłania posiłków) podczas najbliższej fazy strategicznej.

Jeżeli w plutonie graczy jest czołg „niezależny” (tzn. nie należący do gracza), gracz może zdecydować się na przejęcie roli tego dowódcy (który staje się wówczas postacią gracza).

Wykonał: PL_CMDR Blue R

Na podstawie:

Twilight 2000: Last Battle, First Battle by GDW, 1989, autorstwa Tima Ryansa

World at War: Death of 1st Panzer, LnL Publishing, 2008, autorstwa Mark'a H. Wakera

World at War: Compendium, LnL Publishing, 2009, autorstwa Mark'a H. Wakera

MBT, GMT Games, 2016, autorstwa James'a M. Daya

Grafika użyta w grze pochodzi z gry:

Steel Panthers 2: Modern Battles, Strategic Simulations Inc, 1996