

1. Отменено правило, которое блокировало пополнения для советских стрелковых подразделений, чья численность была менее 60% от ТОЕ и для пехотных подразделений стран Оси после 1941 года, чья численность менее 80% и которые (и советские и фашистские) не находились в режиме рефита (что включало подразделения в рефите в соседних гексах с вражескими подразделениями). Это сделано для снижения микроменеджмента, требуемого для ротации подразделений, и является лучшим выбором по сравнению с рефитом на передовой. Игроки, которые желают иметь неполнокровные подразделения (для экономии живой силы), могут использовать функцию MAX ТОЕ.

2. Советские стрелковые подразделения и пехотные подразделения Оси после 1941 года под контролем игрока будут автоматически поставлены на 60% (для СССР) и 80% (для стран Оси) MAX ТОЕ с началом сценария, если их MAX ТОЕ значение выше. Если текущий ТОЕ% выше, то это значение будет использовано вместо описанного выше. Это расширение функции в 1.08.00, которое устанавливает MAX ТОЕ всех штабов, авиабаз и строительных подразделений на их текущий ТОЕ%+1, и предназначено для того, чтобы пункт 1 настоящих изменений не истощал пулы. Особенно это важно для второго игрока, который не может изменить настройки MAX ТОЕ своих подразделений до первой фазы логистики.

3. Добавлены новые ограничения для предотвращения злоупотреблений с функцией накопления запасов штабами (HQ build-up):

- а. Перегруженные штабы не могут начать накопление запасов.
- б. Штабы не могут начинать накопление запасов два хода подряд.
- в. Подразделения не могут участвовать в накоплении запасов два хода подряд.

г. Штабы и подразделения, которые принимали участие в накоплении запасов в течение этого или предыдущего ходов не могут быть переподчинены новому штабу.

4. Изменен эффект дальности до ближайшей ж\в (в очках движения) для большего влияния на запрашиваемые пополнения. Теперь запрашиваемые пополнения уменьшаются на 1% за каждое ОД от ближайшего ж\д гекса (но не менее, чем 1% когда до ближайшего ж\д гекса 100 ОД и более) с округлением в большую сторону. До этого, данный показатель снижался только когда подразделение находилось далее, чем в 20 ОД от гекса с ж\д (и не мог составлять менее 20%, когда дальность была 101 ОД и более). Это позволяло подразделениям слишком просто достигать 100% ТОЕ.

5. Переработаны формулы, которые определяют, как много снабжения и топлива нужно авиагруппам, находящимся на авиабазах. Теперь авиагруппы, использующие бомбардировщики или транспортники будут запрашивать дополнительное количество снабжения и топлива, с учетом максимальной загрузки, а не недельного расхода или расхода за вылет. Транспортники будут готовы совершить до 8 вылетов с грузом топлива или снабжения, а высотные бомбардировщики - до 4 вылетов со снабжением. В результате этого, складские запасы на авиабазах с высотными бомбардировщиками возрастут в несколько раз, тогда как остальные запасы (и соответствующее использование грузовиков) сократятся на 20-60 процентов. Это должно позволить высотным бомбардировщикам чаще участвовать в вылетах авиаснабжения (air supply missions), включая вылеты, которые автоматически производятся с некоторых советских авиабаз для снабжения партизан. В то же время множество грузовиков освободятся для других работ.

6. Половина снабжения для "лошадей" не будет резервироваться для движения и расходоваться во время оногo. Вместо этого, всё это

снабжение будет израсходовано во время фазы логистики. Нехватки снабжения не будут влиять на количество очков движения немоторизованных подразделений. Подразделения не будут потреблять или 50% или 75% (после проваленной проверки админ. навыка) номинального количества снабжения, но всегда 60%.

7. Лишние отряды тыловиков теперь не будут отсылаться в том случае, когда соблюдены три условия:

- потребность в тыловиках ниже, чем реальное количество самих тыловиков,
- подразделения не достигло 100% ТОЕ
- реальное количество тыловиков превышает потребность в них не более, чем на 25% от нормы.

Учтите, что тыловики по-прежнему не будут запрашиваться из пула, если их количество превышает требуемое, даже если их будет меньше по штату, чем 100%. Это сделано для предотвращения постоянной ротации тыловиков между подразделениями и пулом. Подразделения, понесшие потери в течение хода, обычно имели значительно большее количество тыловиков, нежели требуется и отправляли их в пул в начале процедуры пополнения. Однако, поскольку они получали новые элементы сразу после этого, они моментально сталкивались с недостатком тыловиков. Также, данное изменение приведет к более частой конверсии тыловиков в стрелковые отделения.

8. Увеличен бонус к ремонту из-за наличия тыловиков. Раньше было 25, сейчас - 35.

9. Изменен лимит (с 1 до 3 - как в версиях до 1.08.00) подразделений поддержки, который мог быть придан фортовому подразделению.

10. Поврежденные элементы все ещё нуждаются в обычном количестве снабжения вместо отсутствия снабжения. Это может быть полезным для если они станут замененными или

отремонтированными - у них будут боеприпасы. Конечно же, это увеличит количество грузовиков снабжения, требуемых подразделению (хотя ротация грузовиков будет снижена).

11. Немоторизованные элементы с нулевым использованием топлива (к примеру, кавалерийские отделения) в составе моторизованных подразделений не будут требовать грузовиков, но будут нуждаться в снабжении (supplies) (как и в составе немоторизованных подразделений).

12. Статичные подразделения не будут требовать грузовиков и будут нуждаться в половине обычного количества топлива. Поскольку им все равно не давали грузовиков, это поможет уравнивать их потребности с тем, что они уже имеют или получают. Топливо нужно для их передвижения после активации (они получают половину номинальных очков движения в ход активации), но топливо не будет использоваться, пока они в статичном режиме.

13. Приняты меры для того, чтобы пулеметы не использовались вместо пехотных противотанковых средств и огнеметов (и наоборот). То же относится к следующим парам: мотоциклетные отделения\отделения велосипедистов и отделения огнеметчиков\отделения саперов.

14. Добавлен новый тип наземного отделения - "отделение огнеметчиков" (Flamethrower Squad). Это сделано для того, чтобы отделить небольшие элементы класса "пехотное вооружение" с нулевой БЦ и более многочисленные отделения класса "пехота" с БЦ равной 3 и требованием в поддержке равной 12.

15. Улучшен редактор командиров. Теперь он автоматически настраивает звания при смене национальности командира после

уточнения званий. В утилиту проверки сценария (scenario check utility) добавлена функция проверки звания командира.

16. Добавлен новый параметр для наземных элементов и самолетов: "Лимит Первоначального Размера Заводов" (Factory Start Limit), отображаемый в скобках рядом с обычным лимитом на производство (Build Limit) в редакторе. Данный параметр используется, когда завод переходит (т.е. "улучшает производство") на производство данного нового наземного элемента или самолета. Если показатель установлен не на ноль, то размер завода (factory size) не превысит установленное значение. Позже, завод может расти до обычного лимита производства. Это позволяет уменьшить заводы до требуемого размера после улучшения, сохраняя, при этом, более высокий лимит на производство.

17. Улучшена стандартизация интерфейса, поскольку теперь все "анти-\*\*\*\*\*" элементы используют строчные буквы для второго слова.