



**PRAVIDLA PRO  
KAMPAŇ  
HRA DVOU VĚŽÍ  
-  
Část 2. Herní pravidla  
2021**

ÚVOD

---



Kampaň Hra Dvou Věží je Wargame event o rozsahu cca 13 celovečerních misí, pořádaných se 14 denním intervalem a organizovaný Aliancí Virtuálních Letek na herním software DCS na mapě DCS Syrie.

Typ hry: PvR tedy tým hráčů proti AI podporované týmem červených roleplayerů a moderovaný týmem rozhodčích.

Těžištěm hry je letecká simulace s prvky strategie a taktiky pozemního boje a PVO. Součástí hry je hospodaření se zdroji potřebnými pro vedení boje.

Následující soupis herních pravidel je ustanoven týmem White Cell, je neúplný a nevyčerpávající. Může být a bude měněn během kampaně týmem White Cell po dohodě s veliteli frakcí.

## FINANCE - ZDROJE

Vedení boje podléhá finanční situaci frakcí.

Příjmy jsou generovány před zahájením jednotlivých kol (misí) kampaně dle stavu ekonomiky frakcí. Výdaje jsou odečteny před startem jednotlivých kol (misí) kampaně.

Příjmy:

- A) Základní fond - pevně stanovený finanční objem pro každou frakci, bez ohledu na situaci
- B) Infrastruktura - objekty infrastruktury generující svou produkcí finanční prostředky
- C) Daně - obsazené území celky generují finanční prostředky
- D) Mezinárodní mírový fond - dodržování mezinárodních stanov a dohod je honorováno, nedodržování penalizováno zastavením plateb na jedno kolo

Výdaje

- A) Nákup letadel, munice a bojové techniky
- B) Reorganizace armády: navyšování počtu divizí
- C) Udržování vojsk v bojeschopném stavu

## TYPY CÍLŮ

INFRASTRUKTURA - ničitelná produkce, vliv na ekonomiku - infrastruktura produkuje finance. Ztráta infrastruktury vede k finančnímu oslabení frakce. Infrastruktura je obsaditelná nepřátelskými frakcemi. Po obsazení slouží infrastruktura jako finanční zdroj okupantovi.

STRATEGICKÉ CÍLE - cílové objekty vojenskopolitického významu, Určené hlavně jako cíle pro letectvo. Objekty neprodukují finanční prostředky. Zničení všech strategických cílů znamená prohru postižené frakce. Cíle jsou na začátku kampaně definovány jako plochy, ve kterých se nachází příslušné objekty, jejichž pozice musí být během kampaně pro letecký útok zjištěna průzkumem, nebo jinými prostředky.

## LETIŠTĚ

Letiště jsou základny pro působení letectva.



Letiště budou rozdělena na vyzbrojovací a tankovací. Počet vyzbrojovacích letišť bude z důvodu po dohovoru s WC omezen.

Palivo: Pro účely kampaně mají letiště neomezenou a nezničitelnou zásobu paliva.

Munice: Muniční sklady jsou zničitelné jako budova s platností pro jednu misi. Při zničení skladu se procentuálně odečítá munice postižené strany.

Vzletové a pojížděcí dráhy mohou být napadány v průběhu mise s odpovídajícím taktickým dopadem pro misi.

Všechny stavby na letištích jsou bez ohledu na zničení v příští misi aktivní bez finančních následků.

### FARPy a CG

FARPy a CG budou považovány za vyzbrojovací letiště, budou pohyblivé a jejich počet bude po dohodě s WC omezen.

### BOJOVÁ TECHNIKA

Pozemní jednotky frakcí jsou vystaveny během boje nepřátelským útokům. Ztráta bojové techniky může vést k prohře v boji a ztrátě teritoria. Náhrada zničené techniky stojí finanční prostředky.

### ČINNOST POZEMNÍHO VOJSKA

- Pozemní jednotky všech typů v kampani se aktivně podílejí na vedení boje. Jednotky v kontaktu bojují proti sobě a jsou schopny se vzájemně ničit, stejně jako zasahovat proti letectvu nepřítele.
- Pozemní vojska mohou být řízena AI a nebo hráčem a to jak ve funkci velitele, tak jako v první osobě.

### VELIKOSTI VOJSK A POČET JEDNOTEK NA MAPĚ

#### POJMY

**DOMOVSKÁ ZÁKLADNA** - lokace na které je možno postavit nově založenou divizi.

Umístění dle dohody velitele frakce s WC.

DIVIZE - jeden útočný (obránný) proud operující společně a samostatně. Velikost určuje velitel frakce v závislosti na absolutním povoleném počtu jednotek. Je to jediná možná samostatně operující jednotka.

VLAJKOVÉ VOZIDLO: Jakékoliv vozidlo určené velitelem frakce, které je součástí dané divize

STARTOVNÍ POZICE DIVIZE: je určena pozicí vlajkového vozidla a rádiem **5 km (rádius může být předmětem změn)**

POZICE DIVIZE NA KONCI MISE - je geografická plocha o průměru **25 km (může být předmětem změn)**, stanovená velitelem frakce, na které se musí na konci mise nacházet



nejméně jedno vozidlo původní divize. Vozidla mimo tuto plochu budou považována za ztracená.

## POČÁTEČNÍ POZICE A POHYB VOJSK

Bojové jednotky mimo PVO státu jsou organizovány v divizích. Každá divize začíná působit z prostoru domovské základny nebo na perimetru velitelem vybrané aktivní divize.

Divize bude pojmenována Velitelem frakce jméno bude identifikovat divizi v DCS editoru mise a nebude měnitelné. Každé vozidlo které je součástí divize bude pojmenováno tak, aby se dalo zjistit ke které divizi patří.

Př: DivBLUE\_01(nedělejte dlouhé názvy)

Po ukončení mise oznámí velitel Frakce WC pozici vlajkového vozidla divize a tím stanoví výchozí bod divize pro příští kolo.

Po ukončení mise oznámí velitel frakce WC toto:

- Jméno divize
- Střed kružnice konečného umístění divize
- Polohu vlajkového vozidla
- Počet a typy přeživších vozidel

## ABSOLUTNÍ VELIKOST VOJSK - POČET JEDNOTEK V MISI

### POČET JEDNOTEK

- Absolutní možný počet jednotek bude stanoven WC, tento počet bude možné měnit v průběhu kampaně v závislosti na výkonu serveru.
- Limitace počtu jednotek bude pro všechny frakce stejná
- Všechna vojska, včetně letectva se před aktivací nachází ve virtuálním skladu techniky. Aktivací se rozumí přidělení letadel hráčům nebo AI, přidělení techniky do divizí a do aktivní PVO státu.

### POČET DIVIZÍ

Je stanoven rozdílně podle frakci, pevný počáteční stav, reorganizace v průběhu bojů viz níže NAVYŠOVÁNÍ POČTU DIVIZÍ

Výchozí počty divizí

BLUE: 1

GREEN: 3

RED: 6

## VIRTUÁLNÍ SKLAD TECHNIKY

- Je nezničitelný sklad kde se nachází veškerá pozemní technika kterou vlastní frakce
- Nákup techniky se provádí pouze do virtuálního skladu



## DOPLŇOVÁNÍ TECHNIKY

- Technika se doplňuje z virtuálního skladu
- Technika divize bude doplněna před začátkem mise do Startovní pozice divize.
- Technika se bude doplňovat před zahájením dalšího kola, o počtu techniky v divizi nebudou informováni ostatní frakce.
- Z divize nebude možné odebrat techniku ani přemisťovat techniku mezi divizemi.

## NAVYŠOVÁNÍ POČTU DIVIZÍ

Divize jako základní manévrující pozemní jednotka v kampani umožňuje velitelům frakcí obsazovat území a ničit sílu nepřítele. Na začátku kampaně využívají frakce nižší počet divizí ve kterých je počet techniky omezen pouze omezením absolutního počtu techniky v misi. Z taktických důvodů může být vhodné během kampaně dosáhnout vyššího počtu divizí s relativně nižšími stavy, což umožní větší taktickou flexibilitu pozemních jednotek na bojišti. Management počtu divizí je řízen následujícími pravidly

- Každá frakce může po každém kole přidat jednu divizi
- Za vytvoření nové divize se bude platit **významný poplatek**
- Celkový počet všech jednotek ve všech divizích podléhá celkovému omezení jednotek.
- Úmysl vytvořit novou divizi oznámí velitel frakce dalším frakcím prostřednictvím WC v **dostatečném předstihu**.
- Nová divize může vzniknout v perimetru existující divize, nebo na domovské základně. (nutno dořešit kde bude domovská základna)

## ZÁNİK DIVIZE

- Divize zanikne pouze tím, že budou zničeny všechny její jednotky.

## Pozemní jednotky umístěné WC

WC si vyhrazují právo umístit jakoukoli jednotku z libovolné frakce do mise. Jednotky budou umístěny s cílem vytvořit herní a dějové události. Po ukončení události přejdou umístěné jednotky do stavu existujících divizí podle požadavků velitele frakce.

## ČINNOST PVO

### Vojšková PVO

Zahrnuje veškeré mobilní PVO prostředky, které jsou schopny následovat pohyb divize. Jsou součástí divize a mimo činnost PVO mohou působit jako ostatní divizní prostředky, včetně průzkumu a obsazování pozic.

### PVO státu

Všechny PVO prostředky nasazené mimo organizaci divizí.

- Rozmísťuje WC na pokyn velitele frakce.
- Označení všech prostředků PVOS provede WC, tak aby bylo možné použít IADS



- Doplnování jednotek PVOS provede WC podle pokynů velitelů Frakcí

## **OBSAZOVÁNÍ TERITORIA**

Obsazováním teritoria se rozumí:

- Obsazením území státu nepřítele, například z důvodu vytvoření kontrolovaného operačního prostoru
- Obsazení měst
- Obsazování infrastrukturních objektů
- Obsazování letišť řeší hra

## **MĚSTO**

Je definováno kružnicí s deklarovaným poloměrem (odpovídajícím velikosti města) a středovým bodem. Objem vygenerovaných peněz odpovídá přibližně počtu obyvatel ve městě a generování peněz supluje daně.

Každá frakce bude mít stanovena jiné zdanění (podle míry rozvinutí frakce)

- Město platí jako obsazené pokud se v něm na konci mise nacházejí **POUZE** jednotky jedné frakce
- Město obsazené jednou frakcí zůstává pod kontrolou této frakce dokud město neobsadí frakce jiná
- Města ve kterých se nacházejí vojska více než jedné frakce platí jako válečná zóna a neplynou z nich zisky nikomu.

## **INFRASTRUKTURNÍ OBJEKT**

- je definován vyznačením objektu na *mapách infrastrukturních objektů*.
- Města a infrastrukturní objekty se obsazují nezávisle na sobě