



## **BATTLEGROUND EUROPE; HET ESSENTIELE CONCEPT**

Battleground Europe wordt uitgevochten op een accuraat terrein op een schaal van 1:2 van West Europa in 1940. De kaart is uitgedost met een netwerk van dorpjes en steden. Elke stadje heeft een gevarieerd aanbod aan gebouwen(facilities), maar bevat tenminste één legerbasis of Armybase(AB)( deze bevat een infanteriespawnpunt en een voertuigspawnpunt), een stadhuis of towncenter en bevoorradingsdepots(supply) die de stad koppelt aan steden die direct met de weg, treinspoor of water met elkaar zijn verbonden. De enige uitzondering bestaat voor steden die zich op eilanden bevinden en niet door middel van bruggen of wegen bereikbaar zijn. Hier kunnen geen voertuigen worden spawned.

Omdat de afstanden tussen steden(zelfs op een 1:2 schaal) behoorlijk zijn, heft men ook in het open veld spawnpunten gemaakt in de vorm van Forwardbases of Firebases(FB) genoemd. Vanaf deze punten kunnen aanvallen op de dichtstbijzijnde steden worden gestart.

De basis van het spel draait om het verschijnen en verzamelen van aanvallende troepen in een forwardbasis in de buurt van een stad. Vervolgens wordt deze stad aangevallen, met als doel het veroveren en innemen van alle belangrijke gebouwen(facilities) en uiteindelijk de legerbasis. De verdedigers op hun beurt spawnen hun voertuigen, kanonnen, en vooral infanterie in hun legerbasis, met een gelimiteerde mogelijkheid om infanterie te spawnen in de verscheidene voorraaddepots in de stad.

Alles draait om de infanterist. Hij is de enige, van alle wapensystemen in het spel, die gebouwen kan innemen. Van Kruisiers tot Bommenwerpers met tonnen bommen, tot zwaarbewapende gepantserde tanks, allen hebben alleen nut als ze de infanteristen zodanig in staat stellen dat ze veilig diverse gebouwen kunnen innemen. Het vergt natuurlijk veel complexiteit omdat er duizenden anderen zijn die dat juist willen voorkomen.

### **CHOKE POINTS**

Terreincontrole is gebaseerd op het bezitten van steden ook wel Chokepoints(CPs) genoemd. Deze CPs zijn gelegen op strategische posities in het netwerk van wegen, treinrails en rivieren over de gehele kaart. Het kunnen kleien dorpjes zijn met alleen maar een paar gebouwen of grote uitgestrekte steden als Antwerpen en Brussel. De term City refereert vaak naar steden met meerdere Armybases(Abs). Voor CPs met een enkele AB worden de termen "town"of "CP" afwisselend gebruikt.

CPs zijn geen prijzen die je zo even meepakt; ze zijn juist van extra belang voor de voorraadfuncties: aan het front, CPs zijn het punt waar de versterkingen vandaan komen. Achter de frontlines, vloeien voorraden van het achterland door de CPs stap voor stap tot dat ze bij het front zijn gearriveerd. Indien een CP van de vijand wordt ingenomen zal het de doorstroom van voorraad(supply) door die CP blokkeren. Op die manier snijdt het alle vijandelijke CPs, die afhankelijk zijn van deze levensader, af.

### **SUPPLY**

Elke CP produceert Resource Points fvoor alle relevante gebouwen die zich in de aCP bevinden. Deze punten worden gebruikt om de bruggen en de infrastructuur welke in de strijd is vernield te repareren. Deze resources worden gedeeld met andere CPs dmv weg-, en spoorverbindingen die de kaart bedekken.

## CAPTURE

De basis mechaniek van de gameplay van Battleground Europe draait om het innemen van gebouwen en CPs om de frontlijnen te verschuiven. Het innemen(capture) wordt gedaan door persoonlijk een radiotafel lang genoeg aan te raken in een specifiek gebouw in de CP. Deze Capture Buildings kan je herkennen aan een grote vlag die laat zien welke zijde de huidige eigenaar is.

## AI

Gezien de grootte van het strijdterrein van Battleground Europe, is het onmogelijk, zelfs voor duizenden spelers, om alle steden te bemannen. Hierom is er een AI (Artificial Intelligence)verdedigingsstelsel in iedere CP geplaatst om op deze wijze enige weerstand te bieden bij verrassingsaanvallen.

## Facilities

Elke CP is opgemaakt uit diverse gebouwen met allen verschillende doeleinden. Sommigen zijn spawn points, anderen supply depots maar allemaal kunnen worden ingenomen. Een gebouw welke in te nemen(capturebuilding) is aanwezig voor elk gebouw dat een vlag van het land laat zien dat controle uitoefent over dat gebouwencomplex.

## ARMYBASE

*DATA CARD*  
*BASIC STATS*  
*Capturable JA*  
*Spawnable JA*  
*AI Defenses ZWAAR*

*SPAWNABLE UNITS*  
*Infantry*  
*Armor*  
*AA/AT Guns*  
*Prime Movers*  
*Airborne (deployed)*

In iedere CP staat één of meerdere gebouwencomplexen ondermeer bestaand uit: een commandobunker, infanteriebarakken en voertuigarages; de Armybase(AB). Grote van meer strategisch belangzijnde CPs kunnen meer Abs hebben. De Abs zijn het hart van de kracht van een CP, de locatie waar de voertuigen en de massas infanterie het spel kunnen binnenkomen(spawn), en natuurlijk de hoogste prijs voor de aanvallende vijand.

Veel Abs zijn versterkt door stenen muren om het spawngebied iets te beschermen van vijandelijk vuur. Sommigen hebben een ijzerdraadomheining welke geen beschutting biedt. Sommige Abs hebben helemaal geen omheining of wat dan ook, maar zijn alleen te herkennen aan de aanwezigheid van een bunker en infanterie/voertuigen spawns. Weet wel dat alle ABs, ongeacht of ze omheind zijn of niet, AI verdediging hebben. Sommige machinegeweernesten of torens. Ten minste een bestrijkt de bunker ingang, dus plan nooit om zo naar binnen te rennen om de bunker in te nemen!

In iedere AB vind je altijd infanterie barakken, Garages voor voertuigen en een Bunker. In de barakken spawnen de infanteristen en in de garages de voertuigen. De bunker is het belangrijkste gebouw, een voert een grote vlag van die nationaliteit die eigenaar is. Diep in de centrale bunker vind je de radiotafel waarmee je de bunker captured.

## **SUPPLY DEPOTS**

*DATA CARD*  
*BASIC STATS*  
*Capturable JA*  
*Spawnable JA*  
*AI Defenses licht*

*SPAWNABLE UNITS*  
*Infantry (zie regels)*

Iedere CP heeft een Supply depot(voorraaddepot) voor iedere andere CP waarmee hij via de weg of de treinrails mee is verbonden. Dit zijn de voorraadopslag faciliteiten die de CPs met elkaar verbinden. Ze dienen niet alleen ter ondersteuning van de controle op de voorraadstroom, maar ook als spawnpunt voor een garnizoen infanterie. Voor iedere supply depot is er een capture gebouw met vlag in de buurt die de controle van het depot vaststelt. De capturetafel verschijnt in een van de ruimtes afhankelijk van de structuur van het gebouw.

Elk depot is verbonden met het corresponderende depot van de aangrenzende CP. VOORBEELD: Dinant is ten zuiden van Anhee. Het zijn aangrenzende Steden(CPs) verbonden dmv een weg die van Noord naar Zuid loopt. Dinant's meest noordelijke depot heet "Dinant-Anhee" depot. Het is verbonden met de "Anhee-Dinant" depot aan de zuidkant van Anhee..

### ***Depot Spawning(regels)***

In sommige situaties kan infanterie alleen maar spawnen in depots. De verdedigers (owner) van een CP kunnen hun infanterie spawnen vanuit iedere huidige in bezit zijnde depot in de CP(defensief depot spawning) De aanvaller kan dit doen vanuit de depots die hij heft ingenomen, maar ALLEEN als deze depots ook verbonden zijn met het corresponderende depot in de naast gelegen CP welke ook in zijn bezit MOET zijn! De infanterie die spawned in depots wordt afgenomen van de beschikbare voorraad van de dichtstbijzijnde vriendschappelijke AB. Het kost je dus wel wat. Dit kan het gevolg hebben dat op deze wijze je infanterievoorraad in de AB uitgeput raakt!

## TOWN CENTERS

### *FACILITY DATA CARD*

#### *BASIC STATS*

*Capturable -Ja*

*Spawnable -*

*AI Defenses ???*

#### *SPAWNABLE UNITS*

*None*

Iedere CP heeft een Town Center facility. Hoewel hier geen units kunnen spawnen, kan het innemen en vasthouden van deze symbolische positie de weegschaal in jouw voordeel doen uitslaan. Omdat er geen spawn gebouw o.i.d. in de directe omgeving is, is het eenvoudig in te nemen.

Het bevindt zich meestal diep in het centrum van de CP en is nergens het zelfde. Het geeft de verdediger dus een licht voordeel om het te heroveren. Het kan een eenzaam capture gebouw zijn maar het kan ook omgeven zijn van een wirwar van straatjes en andere gebouwen.

Terwijl het innemen van een AB vaak een groot gevecht oplevert zullen Towncenters vaak de plek zijn van lange huis aan huis gevechten en schoonmaakoperaties. Gezien hun positie zijn ze vaak omring door vele gebouwen van meerdere verdiepingen die kunnen worden betreden en waar genoeg plekken zijn om je te verstoppen.

Hiermee dwingt het innemen van dit gebouw van weinig militaire waarde, de gevechten naar de straten en verzekerd zo dat geen enkele CP gemakkelijk is in te nemen.

## AIRFIELDS(AF)

### *FACILITY DATA CARD*

#### *BASIC STATS*

*Capturable JA*

*Spawnable JA*

*AI Defenses ZWAAR*

#### *SPAWNABLE UNITS*

*Fighters*

*Light Bombers*

*Transports*

*Bombers (deployed)*

Luchthavens(AFs) zijn gelegen op historische locaties over de gehele kaart en zijn een plek van waaruit diverse soorten vliegtuigen het slagveld kunnen betreden. Iedere CP met een vliegveld kan door de High Command(het oppercommando) worden aangewezen als de thuisbasis voor beperkte in stelling brengen van zware bommenwerpers en parachutistenbrigades.

Vliegvelden zijn te herkennen aan een paar grote hangars(waar vliegtuigen spawnen), een bunker welke de controle vaststelt(net als bij een AB) en dichtbij

gelegen infanterie barakken en een garage voor voertuigen. AFs hebben ook een zware luchtafweer, met AI grondverdediging. Dit in combinatie met de tactische/strategische waarde van dit complex, wei ook eigenaar is, betekent dat de AFs zwaar bevochten kunnen worden.

Soms kan het innemen van een vliegveld een grote vooruitgang betekenen voor de tactische vorderingen aan jouw zijde. Toch zijn AFs, als ze aan de frontlijn liggen, moeilijk veilig te gebruiken en ook moeilijk in handen te houden.

## HAVENS EN DOKKEN

### *FACILITY DATA CARD*

#### *BASIC STATS*

*Capturable JA*

*Spawnable JA*

*AI Defenses licht*

#### *SPAWNABLE UNITS*

*Patrol Boats*

*DDs (deployed)*

*Transports (deployed)*

CPs gelegen bij rivieren en langs kustlijnen hebben de infrastructuur om boten toe te staan en ze als haven te gebruiken. Alle havens kunnen lichte aanvalsschepen zoals patrouilleboten spawnen terwijl diepe wateren kunnen worden aangewezen door de highcommand(HC) als thuishaven voor Kruisers en zwaardere schepen. De Rivierdokken hebben hun eigen specifieke AI machinegeweer verdediging.

Kleine dokken zijn hun eigen capture gebouw terwijl de grotere diepwater havens een meer verlaten capture gebouw hebben in de nabijheid.

Patrouille boten spawnen aangrenzend aan de dok, terwijl de grotere en zwaardere schepen verder aan de kustlijn te water worden gelaten.

## TREINSTATIONS (RR)

### *FACILITY DATA CARD*

#### *BASIC STATS*

*Capturable JA*

*Spawnable -*

*AI Defenses licht*

#### *SPAWNABLE UNITS*

*None*

CPs met elkaar verbonden door spoorrails hebben een of meer stations afhankelijk van de grootte van de CP.

Het innemen van de kleinere stations kan simpel zijn. De grotere stations hebben echter ondergrondse platforms die ondergrondse stads spoornetwerken verbinden. Hierdoor hebben aanvallers en verdedigers veel ingangen en vluchtroutes. Kleinere pantservoertuigen en AA en AT kannonnen kunnen naar binnen en kunnen daar vrijwel overal worden neergezet.

Deze grotere stations lenen zich uitstekend als ideale plaats om een laatste bolwerk van weerstand op te zetten om op versterkingen te wachten in een stad die zwaar onder druk staat. Het is tevens een ideale locatie voor luchtlandingstroepen om bijeen te komen en vandaar af een offensief te beginnen zond gauw te worden opgemerkt.

## **FABRIEKEN**

### *FACILITY DATA CARD*

#### *BASIC STATS*

*Capturable JA*

*Spawnable -*

*AI Defenses ???*

#### *SPAWNABLE UNITS*

*None*

Deze worden vaak gevonden in industriële centra, fabrieken incl. textielmolens, munitiefabrieken, etc. Sommige kleinere steden hebben brouwerijen en kleine ambachtelijke werkplaatsen zoals fietsenfabrieken. Deze gebouwen hebben vaak lichte AI verdediging. Maar zijn van nature niet militair. Deze faciliteiten hebben geen impact op de Research Development en Productie systeem(zie hieronder) maar ze dragen wel bij aan de automatische reparatiemogelijkheden die een stad heeft indien hij beschadigd is door het strijdgewoel. Gebouwen en de AI verdediging worden hierdoor automatisch weer hersteld.

## **RESEARCH DEVELOPMENT AND PRODUCTION (RDP) GEBOUWEN**

### *FACILITY DATA CARD*

#### *BASIC STATS*

*Capturable JA*

*Spawnable -*

*AI Defenses ZWAAR*

#### *SPAWNABLE UNITS*

*None*

Een erg beperkt aantal van speciale CPs, gelegen ver achter de frontlines , welke de gebouwen huisvest die een naties industriële basis en RDP infrastructuur vertegenwoordigen. Gezien hun belang zijn CPs met deze faciliteiten strategisch een van de meest waardevolle steden in de Battleground Europe wereld.

Opvallend vanwege de grote productie, opslag en kantoor gebouwen zijn deze complexen zonder twijfel de grootste inneembare gebouwen in het spel. Inderdaad

bedekken veel van de individuele gebouwen dezelfde hoeveelheid terrein als een kleine stad.

Deze faciliteiten zijn omgeven door een versterkte muur en AI grond verdediging. Omdat ze zo vaak doelwit zijn van vijandelijke bombardementen is er een zeer hoge concentratie van luchtafweer.

Steden die de RDP CPs omringen hebben gewoonlijk veel AI luchtafweer om zo vijandelijke bommenwerpers al mijlen ver voordat ze de RDP doelen kunnen bereiken, zwaar met luchtafweervuur te bestoken.

## **KASTELEN**

### *FACILITY DATA CARD*

#### *BASIC STATS*

*Capturable JA*

*Spawnable -*

*AI Defenses ???*

### *SPAWNABLE UNITS*

*None*

Een van de meer historische CPs geven het rijke erfgoed van Europa weer en bevatten massieve middeleeuwse forten. Ze scheiden zich duidelijk af van ideeër andere constructie door hun grootte en natuurlijk hun verdedigingstorens.

Gemakkelijk te verdedigen vanaf de kantelen en met hun capture tafel diep binnen het gewelf, maken deze vesting moeilijk aan te vallen en in te nemen. Een beleg kan op zich uren, zelfs dagen aanhouden. Zonder spawnpunt binnenin moeten de verdedigers echter wel een opening vrij houden om versterkingen te kunnen blijven aanvoeren of te kunnen blijven volhouden indien omsingeld.

De binnenplaats is groot genoeg om meerdere tanks en zware kanonnen te herbergen. De torens zijn een wirwar van stenen trappen, bruggetjes en transen.

Een nachtdropping van verdedigende parachutisten in een kasteel kunnen een belegerde Reus veranderen in het Trojaanse Paard.

## **BRUGGEN**

### *FACILITY DATA CARD*

#### *BASIC STATS*

*Capturable -*

*Spawnable -*

*AI Defenses -*

### *SPAWNABLE UNITS*

*None*

In Battleground Europe zijn bruggen niet in te nemen (kunnen geen bezit zijn), toch zijn ze vaak het middelpunt van heroïsche gevechten en epische races om ze intact te houden of om ze te vernietigen. Dit kan het verschil uitmaken tussen een overwinning en een leger dat is afgesneden van z'n vitale voorraadaanvoer.

Er zijn vele diverse soorten bruggen over het netwerk van rivieren en kanalen ; dubbele spoorbruggen, enkelebaansbruggen, grote verkeersbruggen etc.

Bruggen kunnen worden vernield en gerepareerd door de Sapper units. Ze kunnen tevens worden vernield door bommen. Totdat er door de HC, van een van beide zijden, een Attack Objective is geplaatst is de brug ondoordringbaar voor welk wapen dan ook. Eenmaal vernield kan dus alleen een Sapper de brug herstellen.

## **ANDERE GEBOUWEN**

In toevoeging op de bruggen en inneembare faciliteiten en gebouwencomplexen, die hierboven zijn opgenoemd, heft ieder CP een diversiteit aan toegevoegde bouwsels: meerdere kleine woningen, grote stadshuizenblokken, kleine en grote kerken, cafés, luchthaven observatietorens, laaddokken, tankstations, viaducten en tunnels, gecamoufleerde verdedigingsstellingen en CP verdedigingen. Sommige CPs hebben unieke monumenten voor de gevallen, kathedralen, kloosters, oude torens en bruggen met speciale ornamenten.

### **Gefixeerde (AI garnizoen) verdedigingsstellingen**

De enige computergecontroleerde eenheid in het spel, de AI, zijn te herkennen aan de gefixeerde stellingen. Deze representeren garnizoenseenheden die zich in een stad bevinden die niet dicht bij het front liggen. Zij bieden zodanige weerstand, 24 uur per dag, om zo te voorkomen dat vijandelijke eenheden op een makkelijke wijze een stad kunnen binnen wandelen indien er geen menselijk verdedigers aanwezig zijn. Ze zijn gestationeerd in iedere CP en in iedere AB en zijn effectief tegen zwakke aanvallen en infiltratiepogingen langs duidelijke toenaderingsroutes. Hun gefixeerde posities maakt hen echter kwetsbaar en ze kunnen worden overwonnen door een vasthoudende en oplettende vijand.

**ANTI-TANK AI (ATAI):** Deze zware verdediging van een CP zijn gelegen in met zandzakken omgeven stellingen of schuttersputten die wegen en mogelijke toenaderingsroutes kunnen bestrijken. Ze zijn uitgerust met medium een AT kanon van de controlerende zijde en kunnen worden vernield met HE(hoog explosief) vuur: granaten, satchel charges, bombs, of HE directvuur wapens. Ze hebben een gelimiteerd schootsveld(30 graden) en beschieten alleen voertuigen.

**ANTI-PERSONNEL AI (APAI):** Lichte machinegeweren bevinden zich in met zandzakken omgeven stellingen of in torens in en rond CPs. De met zandzakken omgeven posities kunnen worden uitgeschakeld met een granaat, satchel charge, bommen of HE direct vuur wapens. De torens echter zijn moeilijker uit te schakelen. Deze stellingen hebben een gelimiteerd schootsveld(45-90 graden). Ze schieten op infanterie en op lichte voertuigen zoals trucks.

**ANTI-AIRCRAFT AI (AAAI):** Bepaalde steden zijn uitgerust met zwaar afweergeschut in de vorm van AA kanonnen in stellingen omgeven door zandzakken. Meestal komen ze voor rond productiefaciliteiten of fabrieken. Ze zijn meestal bedoeld om vijandelijke bommenwerpers aft e leiden of te vernietigen, en kunnen tot op een hoogte van 2 tot 6 km effectief zijn. Ze vuren niet op grondtroepen en

kunnen worden uitgeschakeld door HE vuur, bommen en granaten.

**ANTI-SHIP AI (ASAI):** Alle diepe waterhavens zijn uitgerust met kustbatterijen. Deze zijn verreikende en van zwaar kaliber en schieten op vijandelijke schepen. Ze schieten niet op grondtroepen en kunnen worden uitgeschakeld door HE vuur, bommen en granaten.

### **Early Warning System (EWS)**

Battleground Europe heeft geen burgers of bevolkingspopulatie in het spel. Wel wordt hun aanwezigheid gesimuleerd in de vorm van een EWS (Early Warning System). Dit systeem detecteert en rapporteert automatisch vijandelijke activiteiten rond een CP. De meldingen zijn op de kaart te herkennen aan de aanwezigheid van een of meerdere icoontjes die laten zien wat er precies is gedetecteerd - infanterie, voertuigen, schepen of vliegtuigen. Voorts zal de nadering van vijandelijke bommenwerpers de burgerwacht sirenes activeren om iedereen de tijd te geven om een veilig heenkomen te vinden. EWS vertegenwoordigt een uitvoerig netwerk van observatoren en communicatie en kan dus niet worden vernietigd.

#### *Vernieling en Reparatie van Bouwsels*

Bijna alle bouwsels welke je tegenkomt kunnen worden vernield door vijandelijk vuur van bommen, satchel charges, en zelfs zwaar kaliber beschietingen kunnen op die manier de tactische lag van het land veranderen.

Iedere serieus betwiste stad is onmiddellijk te herkennen aan de uit grote blokken puin bestaande gebouwen en rokende ruïnes, bijkomende schade van vijandelijk vuur tijdens zware gevechten. Deze structuren zullen zichzelf bijtijds repareren door Resource punten te gebruiken van de Thuis CP als wel van de omliggende CPs.

**Notabene:** Bruggen worden sneller gerepareerd door Sappers (Engineers). En je kunt geen bruggen of gebouwen vernielen die jouw zijde in zijn bezit heeft.

### **Niemandland**

In Battleground Europe is de ruimte tussen de tegenover elkaar staande CPs de plaats waar de richting van de strijd grotendeels wordt bepaald. Terwijl je wat bouwsels op het platteland en in de velden vindt, zoals een boerderij, windmolens, en ruïnes, is de ruimte tussen de steden voornamelijk gedefinieerd door natuurlijke kenmerken die tactisch in het voordeel kunnen worden gebruikt door die zijde die dit goed weet te benutten en zich goed weet aan te passen aan het landschap.

Het meest interessante aspect van niemandland is de Forward Base of FB. Dit zijn tijdelijke aanvangsbases voor gevechtsoperaties.

Iedere CP die is verbonden met wegen levert op deze wijze een natuurlijke route voor een aanval. Hoewel sommige CPs dicht bij elkaar liggen is de afstand vaak toch nog groot genoeg dat het een plaatsing vereist van een Forward Base (FB) om zo een succesvolle aanval te kunnen starten. FBs zijn effectieve beginpunten (spawnpunten) in het veld die worden gevormd door twee militaire bouwsels (voertuigspawn en een infanteriekamp) die voertuigen en troepen spawning ondersteunen binnen een paar kilometer buiten de CP welke ze aanvallen. In plaats van het gebruiken van een

afgelegen AB als vertrekpunt te nemen, reduceren FBs je reistijd en verschuiven op deze manier je voorraadlijnen zo dicht mogelijk naar het front.

De regels die gelden voor de aanwezigheid van een FB:

1. De twee CPs moeten met elkaar zijn verbonden met een voorraad of aanvoerlijn.
2. Ze moeten wel een behoorlijke afstand van elkaar hebben, maar ook niet zodanig dat het al te veel reistijd vergt.
3. Elke CP moet in bezit zijn van tegenover elkaar staande zijden (Allied or Axis).

## **Forward Bases (FB)**

### *FACILITY DATA CARD*

#### *BASIC STATS*

*Capturable -*  
*Spawnable JA*  
*AI Defenses -*

#### *SPAWNABLE UNITS*

*Infantry*  
*Armor*  
*AA/AT Guns*  
*Prime Movers*

## **FB MECHANICS**

Hoewel ze altijd in paren aanwezig zijn om de reistijd aanzienlijk te reduceren naar iedere zijde van de verbinding, zal er steeds maar één FB tegelijk actief zijn. Het ondersteunt alleen het gevecht in een richting. Indien de FB wordt vernietigd zal de FB van de tegenovergestelde richting automatisch worden geopend. Automatisch wordt dan van eigenaar gewisseld. De FB die het dichtst bij de vijandelijk e CP is, is van jou en die het dichtst bij jou CP van de vijand.

*Voorbeeld:* Dinant en Ciney zijn verbonden met een weg, maar zijn in verschillende handen. Ze zijn ook ver genoeg van elkaar af om een FB paar toe te staan. Anhee is ook verbonden met een weg naar Dinant en wordt door de andere zijde bezet maar is dichtbij genoeg zodat er geen FB paar nodig is.

Afhankelijk wie het initiatief neemt tussen Dinant en Ciney zal slechts een van de FBs open zijn. Vernietiging van de open FB zal automatisch de tegenovergestelde FB openen en hiermee ook in andere handen brengen.

## **FBS: AANVALLEN & VERDEDIGEN**

Die zijde die zijn FB het dichtst bij een CP heeft staan is degene die het initiatief neemt. Daarom is het belangrijk om je FB te verdedigen en die van de vijand te vernietigen. Geef je FB op en je geeft de vijand de vrije hand. Soms kan het zo zijn dat een ongelukkige CP tegelijkertijd wel door 3, 4, of zelfs vijf vijandelijke FB's kan worden bedreigd. Met deze dreiging is het voor de verdedigers van levensbelang om de FB's van de aanvallers te blijven vernietigen zodra deze opkomen. Indien de vijand verscheiden FB's tegelijkertijd opent kan een voorbode zijn van een serieuze grote aanval. Indien deze FB's echter tijdig worden vernietigd kan zelfs een kleine verdedigingseenheid de opmars van een grote vijandelijke macht op een efficiënte wijze een halt toe roepen.

FBs kunnen alleen worden vernietigd door springladingen aangebracht door Sappers. Het kost acht springladingen geplaatst per spawngebouw om een FB totaal te vernietigen. Pas na zeven ladingen zal de FB er beschadigd uit gaan zien. Dit betekent niet dat de tegenstander niet kan spawnen; alleen de totale vernietiging voorkomt dit.

**Voorbeeld:** Dinant en Ciney zijn Frans bezit. De Axis willen Dinant in nemen vanuit het zuiden. Dit opent voor hen de FB die zich het dichtst bij Dinant bevindt..

De Franse FB opent vlakbij Dinant nadat het in handen valt van de Duitsers.

Direct na de val van Dinant , worden Duitse sappers(ten minste vier om er zeker van te zijn dat de FB wordt vernietigd) om de open Franse FB aan te vallen. Ze komen bij de FB aan met wat ondersteuning van Pantsers en met lichte weerstand blazen ze de Franse FB op. Nu zijn de Duitse strijdkrachten in de hernieuwde offensieve positie om een aanval op Ciney uit te voeren.

Nu de Franse FB niet meer bestaat, opent de Duitse Fb vlak buiten Ciney

## **CAPTURE MECHANIEKEN**

Er zijn twee sleutelconcepten die men nodig heeft om het begrip "capture" te begrijpen in Battleground Europe: controle(control), en eigendom(ownership). Controle wijst op de onmiddellijk korte termijn tactische situatie, terwijl eigendom verwijst naar de grotere strategische status van een stad/CP. Voorbeeld, de Fransen hebben Namen als hun eigendom. Een sterke aanval van de vijand geeft de Duitsers controle over de stad, maar totdat ze de gehele stad hebben veiliggesteld door alles op het zelfde moment te controleren, blijven de Fransen de eigenaars van Namen.

### **CONTROL**

In speltermen, een zijde controleert specifieke bouwsels door ze in te nemen. Indien je eenmaal alle (niet-AB) faciliteiten in een CP controleert, dan controleer je functioneel de CP maar je bent (nog) geen eigenaar. Controle kost ook voorraden. Militaire faciliteiten hebben geen voorraad tenzij je controleert en zal pas starten met bevoorraden totdat de CP je eigendom is.

## **OWNERSHIP**

De eigenaar van een CP is degene die als laatste controle had over de AB en alle faciliteiten./ De eigenaar van de CP is altijd de verdediger als een stad wordt aangevallen.

Je kan alleen in militaire faciliteiten spawnen(AB, Dokken, AF) in een CP die jouw zijde bezit en controleert(je hoeft niet alle faciliteiten te bezitten, alleen maar bezitten) Als je de controle verliest moet je het herkrijgen om te kunnen spawnen in de AB(s). Soms kan je infanterie spawnen in voorraaddepots(supply depots) in jouw bezit afhankelijk van de omstandigheden(zie ook verdedigend/aanvallend depotspawning, boven)

## **ATTACK OBJECTIVES (AO)**

Voordat een CP "inneembaar" is (of een brug vernietigbaar) moeten de High Command Staff(HC) van het aanvallende land een Aanvalsdoel (Attack Objective of AO) selecteren. Is er eenmaal een AO geplaatst op een CP, dan zal het kwetsbaar zijn voor inname nadat een korte tijdsperiode is verstreken. Uiteindelijk zullen alle niet militaire faciliteiten kwetsbaar zijn. Zijn eenmaal al deze ingenomen(de CP wordt dan betwist) dan volgen de militaire faciliteiten snel en worden inneembaar.

## **CAPTURING OF INNEMEN VAN EEN FACILITEIT**

Hier komt het erop aan. Het gaat er allemaal om alles te pakken wat de vijand heeft, en om hem geen kans te bieden om wat van jouw af te pakken. Alle inneembare gebouwen hebben een vlag, of direct op het gebouw, of aan een aangrenzend capturegebouw hangen, welke aangeeft in wiens bezit dat gebouw is. Deze gebouwen kunnen een klein huis zijn, een kasteeltoren, een botenhuis, of zelfs bunkers zoals ze in ABs of AFs voorkomen.

## **HET ALOMTEGENWOORDIGE CAPTUREGEBOUW**

Er is een capturetafel ergens in ieder gebouw met een vlag. Deze tafel zal alleen aanwezig zijn als er een AO is geplaatst door de andere zijde die aangeeft dat het gebouw zal worden ingenomen.

Kort nadat de tafels verschijnen, zullen er ook radios verschijnen waarop te zien is dat de faciliteit volledig in te nemen is. Vanaf dit moment is iedere vijandelijke soldaat een bedreiging voor je faciliteit omdat zij deze kunnen innemen door het gebouw binnen te lopen.

Het standard Capturegebouw is zodanig gebouwd dat het moeilijk is te verdedigen met minder dan 4 of 5 soldaten. Verschillende ingangen, ramen en een zolder maken dit gebouw kwetsbaar voor aanvallen, maar met genoeg mensen goed te verdedigen. Wees voorzichtig bij het naar binnen gaan van een gebouw met een vijandelijke vlag, en wanneer je een verdediging probeert op te zetten voor een eigen Capturegebouw, is het te adviseren om eerst het huis goed te "zuiveren"van de vijand!

## **De Capture tafel (radio up)**

Infanterie(iedere soort) zijn de enige eenheden in het spel die alles kunnen innemen. De Infanterie begint het inneemproces door naar de capturetafel te lopen van een faciliteit die door de vijand wordt gecontroleerd. Wanneer hij deze tafel aanraakt, start het de 2-minuten capture-timer, zichtbaar door een pop up-schermpje die de faciliteit laat zien die je inneemt en die een voortgangsbalkje van de duur van inname laat

zien. In een zwaar bevochten stad lijken twee minuten een eeuwigheid te duren. Nadat de tijd is verstreken, zal de controle van dat gebouw overgaan naar de nationaliteit van de soldaat die het gebouw innam. Dit is te zien aan de vlag aan de buitenzijde die verandert in die van de zijde die het gebouw innam. Wanneer je een faciliteit inneemt moet je onbewegelijk blijven gedurende de capture\_ iedere beweging of ieder schot zal de timer resetten. Je kunt wel rondkijken in alle richtingen, maar niet van houding veranderen, bewegen, schieten. Dit suggereert dat het innemen van een gebouw alleen succesvol is wanneer de soldaat die het in wil nemen in een veilige positie verkeert.

Is een tafel eenmaal ingenomen, dan zal de tafel niet meer verschijnen gedurende 60 seconden. Het gebouw kan dan niet worden heringenomen totdat de radio's weer aanwezig zijn. Geen radio, geen capture!

### **INNEMEN VAN EEN STAD**

Is de eerste faciliteit in een stad eenmaal ingenomen, dan wordt die stad betwist(contested). Als de CP ongeveer 20 minuten wordt betwist, verschijnen de radio's bij alle militaire faciliteiten en worden ze inneembaar(capturable) ook de AB. Om de CP volledig in handen te kunnen krijgen zal de AB( of bij sommige grote CPs meerdere ABs) ingenomen moeten worden in de centrale bunker. Wees er wel op beducht dat de verdedigers de mogelijkheid hebben om iedere voor hun verloren faciliteit terug kunnen pakken wanneer er radio's op de tafels staan, en op deze wijze de betwisting van de CP ongedaan kunnen maken (door de aanvallers te verjagen en alle faciliteiten ineens te controleren) en de tafel timer te resetten. De aanvallers zullen de stad opnieuw moeten betwisten om de radio van de AB weer te laten verschijnen.

Multi AB steden(zoals Antwerpen) hebben 2 of meer ABs die moeten worden ingenomen om de gehele CP veilig te stellen en in handen te krijgen. Een vliegveld(AF) bij een CP zal zijn eigen AB hebben. De taak van het innemen van multi AB steden is een behoorlijke uitdaging. De aanvallers moeten zich al vechtend een weg banen richting de ABs, en deze innemen en in handen blijven houden en tegenaanvallen van de vijand tegenhouden om zo pogingen om de AB terug te pakken te stoppen. Alleen als alle ABs tegelijkertijd in combinatie met alle faciliteiten in handen zijn van de aanvaller zullen zij de nieuwe eigenaar van de CP zijn. Er zijn echter zoveel faciliteiten dat het vrijwel onmogelijk is ze allemaal te verdedigen. Gevechten voor grote Multi-Ab steden kunnen best lang en bloederig zijn.

Om in actie te komen kan eenvoudig zijn, eruit komen is wat moeilijker. Hier zijn wat zaken die belangrijk zijn om te weten over waar en wanneer je kan spawnen en enkele feiten over het despawnen.

## **WAAR? WANNEER?**

De faciliteit die hierboven als "spawnable" worden omschreven zijn locaties waar nieuwe eenheden de gamewereld kunnen binnenkomen en zijn als volgt:

- Vliegvelden: alle jagers, jachtbommenwerpers, transportvliegtuigen, en lichte bommenwerpers (Ju87 and Blenheim) Bommenwerpers zijn gelimiteerd zoals de the DB-7, Havoc, and He111, zij zijn alleen verkrijgbaar op specifieke vliegvelden aangewezen door jouw High Command.
- Dokken en Havens: alle dokken en havens kunnen patrouilleboten spawnen (Fairmiles). Allen sommige diepwater havens die aan zijn geweest door jou High Command(HC) als een locatie voor destroyers and freighters.
- AB Infanterie Barak /AB, voertuigen Garage::Ieder infanterie-unit kan spawnen vanaf alle infanteriebarakken waarvan jij de spawn controleert en van de CP die jij bezit. Sommige ABs van aangrenzende vliegvelden kunnen worden aangewezen als parachutistenspawnplek..
- Depots: onderwerp van de regels van offensieve en defensieve depotspawning(boven), je kunt infanterie-eenheden spawnen van ieder depot welke jij controleert.
- FB Infanterie Barakken/FB Voertuigen Garages: je kunt infanterie of voertuigen spawnen van idere FB die van jou is en dan ook open is.

## **MOBIELE SPAWN PUNTEN VOOR INFANTERIE(MSP)**

Aanvallende en verdedigende infanterie zijn niet gebonden aan barakken of depots, of de voorspelbare locatie van de FBs om de spelwereld te betreden. Zij kunnen ook gebruik maken van Mobiele Spawn Punten(MSPs). MSPs maken het voor de aanvallers of verdedigers mogelijk om een startpunt te creëren op vrijwel ieder plek waar zij een truck naar toe kunnen rijden, wat ook weer beperkingen me zich mee kan brengen. Alleen infanterie kan spawnen van een MSP. Het vergt wel communicatie en samenwerking tussen spelers om een MSP op een goede wijze te ontplooiën, maar ze zijn een krachtig wapen om materiaal daar in te zetten waar ze effectief kunnen zijn. Dit zonder beperkt te zijn tot het spawnen op voorspelbare (kwetsbare) locaties. MSPs kunnen niet worden ingenomen, ze kunnen alleen worden vernietigd. Kijk ook verder voor het opzetten van een MSP, en de beperkingen die gelden voor de plaatsing.

## **DESPAWNING**

Je kunt ieder moment de gamewereld verlaten door op de escapetoets van je toetsenbord te drukken. Er zal dan een despawntimer in beeld verschijnen die je ongeveer 10 seconden de tijd geeft om te despawnen. Afhankelijk van de locatie waar je despawned zal het jouw missiescore direct beïnvloeden. Despawnen in je oorspronkelijk(of dezelfde faciliteit) terwijl het in bezit is van jouw zijde levert een "return to base(RTB), terug naar de basis, resultaat op, despawn dichtbij een vriendschappelijke faciliteit levert een rescued(gered) op, en despawn je dichtbij een vijandelijke faciliteit of te ver weg van een vriendschappelijke faciliteit dan levert het een "missing in action"(MIA) op. Word je gedood in de strijd dan levert dit altijd een "killed in action"(KIA) op. RTB geeft de hoogste score, dan rescued en dan MIA.

RTB maakt het mogelijk om terug te keren naar het materiaal in de spawnlijst van de faciliteit waar je naar toe RTB'ed. Hoewel het een zelfde soort faciliteit moet zijn die in bezit is van jouw land (niet alleen maar axis of allied)- dan kan je onmiddellijk respawnen (dus despawnen voor RTB en dan gelijk weer spawnen) met volle gezondheid en ammunitie in dezelfde eenheid. Deze unit wordt voor een korte periode(10 minuten)speciaal gereserveerd voor jou indien je bij deze faciliteit blijft.

Despawnen bij een MSP houdt niet in dat je kunt respawnen daarnaar toe, het is alleen mogelijk te despawnen met de standaard regels voor RTB en MIA.

## **VOORRAAD (Resource Points)**

Battleground Europe's gigantische omgeving dankt zijn bestaan door de server tracked supply system.

Indien Gebouwen, faciliteiten, AI verdedigingen, bruggen, kazematten, etc. worden vernield in gevechten, dan verzoeken zij automatisch bronnen om te repareren(Resources Points "RPs").

Wanneer zij RPs ontvangen beïnvloedt dat de reparaties en zij herbouwen het zelf op specifieke snelheid afhankelijk van de grootte en complexiteit. Overige bronnen kunnen worden opgeslagen in de depots voor toekomstig nood.

CPs zijn Rp generators, afhankelijk van hun grootte en het aantal dat ze faciliteiten ze hebben. Deze genereren een stabiele stroom van RP's naar hun eigen depots totdat deze vol zijn. Deze RPs worden gebruikt als een of ander faciliteit binnen de CP beschadigd is of wanneer er een reparatieverzoek komt van een gelinkte CP.

Fabrieken verveelvoudigen de RPs output van de CP waar ze zich in bevinden. CPs zonder fabrieken hebben geen opgevoerde output.

Depots zijn de opslag en verplaatsingslocaties voor RPs. Alle overtollige RPs die een stad produceert zullen in het depot worden opgeslagen voor later gebruik. Alle RPs die naar andere CPs stromen komen van een depot. Depots zijn ook direct verbonden aan iedere verscheppingsroute van de RPs. An spooreplacement is verbonden aan een spoorlijn, een haven is verbonden aan een kanaal of zee route, en een truck depot is verbonden aan een inkomende weg. Depots hebben altijd een minimum capaciteit.

## **RESEARCH DEVELOPMENT EN PRODUCTION (RDP)**

Een grote component van het strategische aspect van Battleground Europe is Research, Development & Production(RDP) oftewel: Onderzoek, ontwikkeling en productie.

Twee belangrijke aspecten van de tweede wereldoorlog waren de vooruitgang van de wapentechnologie en de bijbehorende campagne opgezet om de ontwikkeling en productie daaraan te koppelen. Deze inspanning om op deze wijze superieur te blijven op kwaliteits-, maar ook op kwantiteitsgebied was de hoofdreden voor de geallieerden om strategische bombardementen uit te voeren gedurende de oorlog. Om deze reden waren honderdduizend bommenwerpers op weg door het vijandelijke luchtruim over Europa om dag in dag uit om voornamelijk fabrieken en onderzoeksfaciliteiten plat te gooien.

## OVERVIEW

Er zijn twee hoofdaspecten voor RDP: Reserch &Development, en Production.

Research & Development verbetert een zijde's gevechtscapaciteiten. Production is the motor die de R&D vooruitbrengt. R&D komt op gang door het voltooiën van de zogeheten RDP-cyclus door de opstapeling van de vereiste aantal productiepunten die door jouw zijde's RDP faciliteiten(fabrieken) worden geproduceerd.

Het is een repeterend tweestappenproces:

Het R&D doeleinden voor die cyclus wordt bepaald door de High Command. De totale som van de kosten voor deze doeleinden worden als streven gezien voor die RDP cyclus.

Fabrieken die door jouw zijde worden gecontroleerd produceren 24 uur per dag, 7 dagen in de week, RDP punten. Komt het totaal van de opgestapelde punten op het gestelde RDP cyclus doel, dan worden de resultaten van die cyclus ingebracht in het spel, en de HC kiest weer een ander R&D doel voor de volgende cyclus, en zo gaat het door.

Wat verder nog gecompliceerd is , is het feit dat iedere nationaliteit zijn eigen RDP heft; ook al zijn de Fransen en Britten geallieerd, zij hebben verschillende RDP systemen. Het opgestapelde RDP budget voor iedere zijde (Axis vs Allies) is gelijk bij iedere start van een nieuwe campagne.

De genoemde handelingen worden gemanaged door de hoogste level spellers binnen de High Command(HC) in samenwerking met CRS (Cornered Rat Service) de ontwikkelaars van het spel. Wat je als simpele soldaat hoeft te weten is dat het wapen dat je in je hand houdt of bedient bij jouw terecht is gekomen door dit systeem.

## RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D)

Research & Development in Battleground Europe bevat twee mogelijkheden: de introductie van geavanceerde wapenplatformen en het gestroomlijnder laten verlopen van de productie-efficiëntie om de productie van bestaande wapensystemen te verhogen.

## INTRODUCTIE GEAVANCEERDE WAPENPLATFORMS

Battleground Europe maakt gebruik van een oplopende technologiereeks waarbij iedere level een Tier wordt genoemd. Tier 0 is het laagst dan, Tier 1, Tier 2 etc. wat de vooruitgang van het wapenplatform voorstelt. Alle nationaliteiten beginnen met Tier 0 bij elke Map reset. Alvorens een volgende Tier kan worden geïntroduceerd moet er eerst R&D hebben plaatsgevonden, dit simuleert het echte proces van het ontwikkelen van nieuwe wapenplatformen.

Iedere Tier van de technische lijn moet eerst worden onderzocht voordat de volgende Tier wordt ontwikkeld, Tier 1 moet worden ontwikkeld voor Tier 2, Tier 2 voor Tier 3, etc. In toevoeging op de verbeteringen van de wapenplatforms vanaf het begin, is het

in iedere Tier mogelijk om totaal nieuwe wapensystemen te onderzoeken. In navolging van het onderzoek naar deze nieuwe wapens, zullen alle wapens van dezelfde soort moeten worden onderzocht en in gebruik zijn. Met andere woorden, als je een nieuwe tank technologische lijn wilt onderzoeken in Tier 2, dan moeten alle tanks van Tier 1 al onderzocht en al in gebruik zijn.

## **STROOMLIJNEN VAN PRODUCTIE**

Het gladjes doen verlopen van de productie maakt het mogelijk een hogere output van wapens voor de frontlinie. Dit is gebaseerd op de ontwikkelingen van de assemblagelijijn. Ieder wapen in het spel heeft kosten die te maken hebben met de effectiviteit op het slagveld en afhankelijk van een formule die rekening houdt met mobiliteit, vuurkracht en defensieve verdediging; hoe effectiever het wapen, hoe hoger de kosten. Iedere zijde heeft aan het begin van het spel een bepaalde productie van ieder van de wapensystemen. Indien de productie wordt gestroomlijnd zal dit de productiekosten van dat wapensysteem doen afnemen en het aantal hiervan in de spawnlijst verhogen. Ieder wapen dat nu op het slagveld is te vinden is geschikt om te stroomlijnen, hoewel een wapen dat wordt onderzocht kan niet ook worden gestroomlijnd in dezelfde RDP cyclus. Productie van overbodig of oud materiaal kan worden verminderd of gestopt en de productiebronnen worden dan vrij gemaakt voor gebruik voor nieuwer en beter materiaal.

## **R&D DETAILS**

De High Command staven geven hun R&D plannen voor aanvang van iedere RDP cyclus door. Deze order kan inhouden dat R&D wordt gebruikt voor de introductie van nieuwe wapens, stroomlijnen van de productie van bestaande wapens, het reduceren van ouder en minder effectief materiaal, of een combinatie van alle drie. Als de order is uitgegeven en wordt dan goedgekeurd en bewerkt door de Battleground RDP tool set.

Bij het kiezen van het stroomlijnen van een wapen, beslist de HC de kosten aan een unit te verlagen. Hierdoor is het mogelijk hogere aantallen van die units in de frontlijn spawnlijst te krijgen.

RDP cycli starten aan het begin van de campagne en bij de voltooiing van iedere daarop volgende cyclus. Cycli worden niet vastgehouden aan lengte in tijd of kosten, de belangrijke factor in de lengte in tijd, die een cyclus nodig heeft om te voltooien is afhankelijk van de totale kosten die de HC heeft opgegeven. Hoe groter de opdracht, hoe langer het zal duren voordat het voltooid is.

In het algemeen is het vrij kostbaar en daarbij kost het ook meer tijd, om een nieuw wapen te introduceren, dan een de productie te stroomlijnen. Het is dus duurder om een totaal nieuwe technologische lijn te ontwikkelen dan een bestaande te verbeteren.

## **PRODUCTION**

De productiefactor van het RDP gebeuren is het belangrijkste aspect. Om een RDP cyclus te voltooien moet een land genoeg productiepunten hebben verzameld om de kosten voor de huidige RDP order te kunnen betalen. Wanneer de kosten zijn voldaan, en de cyclus compleet dan zullen de nieuwe veranderingen zichtbaar zijn op de spawnlijst.

## **PRODUCTION POINTS**

Veel fabrieken bevinden zich binnen de grenzen(hopelijk ver van het front) van de landen en produceren aan de lopende band productiepunten.

Fabrieken kunnen worden beschadigd en zelfs worden vernietigd door zware bombardementen. (het is aannemelijk zijn dat genoeg Sapper springladingen ook zullen werken, maar vanwege het grote aantal ladingen is het waarschijnlijk handiger om de fabriek CP in te nemen). Het bombarderen van de vijandelijke fabrieken en die van jezelf beschermen is daarom een kritieke taak voor de luchtmacht van beide zijden.

Het innemen van een fabriek van de vijand zal het niets toevoegen aan je eigen RDP(de producties zijn te uniek), maar het zal de output van die fabriek wel naar nul brengen voor de rest van de campagne, tenzij de originele eigenaar hem terugverovert.

De geallieerde fabrieken staan in Abbeville (FR), Amiens (FR), Ashford (UK), Canterbury (UK), Montreuil (FR), en Whitstable (UK). De Duitse fabrieken staan in Dusseldorf, Keulen, and Munchen-Gladbach.

Onthoud dat dit strategische doelen van hoge waarden zijn, die zwaar worden verdedigd door AI- AAA kanonnen; bij de fabriek zelf, in de buitenwijken van de CPs, en in veel van de aangrenzende CPs, welke meehelpen om de aanvliegroutes van de bommenwerpers te dekken.

## **COMMAND and CONTROL(Bevelvoering en Controle)**

### **SQUADS**

Een belangrijk aspect van Massieve Multiplayer Online games, is natuurlijk het grote aantal spellers. Ieder tijdstip zijn er honderden, zonet duizenden mensen verbonden met een persistente online wereld. Een kenmerk dat bijna een universeel gegeven is geworden is het concept van de "guilds" of "clans". Over het algemeen genomen fungeren deze als een informele sociale structuur van spelers, een verzameling van bekende vriendschappelijke gezichten met wie je op vriendschappelijke wijze samenspeelt.

Het Battleground Europe squad system heeft raakvlakken maar ook verschillen met het "standard"guildconcept. Squads kunnen de grootte hebben van een handvol vrienden tot aan een complexe organisatie met honderden squadmembers, externe websites, en eigen interne sub-organisaties. Terwijl iedereen de vrijheid heeft om er in zijn eentje op uit te gaan("Lone Wolfing"genoemd) zul je toch ontdekken dat het realisme, inherent aan het Battleground Europe simulatiemodel, het vormen van groepen niet alleen leuker kan maken, maar vrijwel van essentieel belang is om iets van enig gewicht te kunnen bereiken.

Maak je niet druk over het vinden van, of deelnemen aan een squad, na een paar maal te hebben gespeeld zal men je vragen of je al in een squad zit en zo niet of je lid wilt worden.

## **HIGH COMMAND(HC) Opperbevel**

In Battleground Europe (net als in een echte oorlog) is organisatie van belang. Een kleine groep goed georganiseerde troepen kunnen met gemak een grote ongeorganiseerde horde verslaan, ook al is die horde in de meerderheid.

De spelkaart is een enorme omgeving met honderden steden die grote afstanden bedekken. Over allen wordt gevochten door legioenen van soldaten van beide zijden. Om te voorkomen dat er een totale chaos ontstaat, helpt een commandostructuur de ervaringen van individuele spelers en squads te verbeteren door leiderschap en organisatie te leveren.

Om twee teams te organiseren, heet iedere zijde een commandostructuur de High Command(HC) genoemd. Deze commandostructuur bestaat uit soldaten die hun verantwoordelijkheden ten aanzien van de organisatie, motivatie en het leiden van de troepen in het gevecht, op zich willen nemen. Deze officieren hebben hun positie verdiend door het respect dat ze hebben verdiend van medesoldaten en door leiderschapskwaliteiten die naar voren zijn gekomen. De verantwoordelijkheid van de High Command naar de community toe, is het kijken naar het groter geheel en de troepen zodanig te ontplooiën dat hun zijde de beste kans op de overwinning heeft.

## **HIGH COMMAND STRUCTURE (Opperbevelstructuur)**

Er zijn veel units op het slagveld in beweging om hun missies tot een einde te brengen. Deze units maken deel uit van hun zijde's Order of Battle(OrBat) of gevechtsstructuur. Iedere zijde heeft zijn eigen gevechtsstructuur bestaande uit vele units, beginnend met de Commander in Chief (opperbevelhebber) of CinC en gaat naar beneden naar HQ3 level (Brigades,Kampfgruppen, etc.) samen een hiërarchie vormend; de Chain of Command(commandostructuur)

### *DE CHAIN OF COMMAND (COC)*

De CinC geeft zijn orders, waar het einde meestal niet van vastligt, met alleen een doel welke binnen een bepaalde tijd moet worden bereikt, door via de Chain of Command(CoC).

Als de orders via de CoC worden doorgegeven, worden ze op ieder level uitgeroepen, wat de plannen duidelijk moet maken en meer details toevoegt aan het geheel. In elk level bepaald men welke eenheid de taak moet uitvoeren, hoe ze te plaatsen, en geven dit vervolgens door aan het onderliggende level waar men het zelfde doet. Wanneer de orders uiteindelijk de veldcommandant bereiken, dan is de missie zodanig duidelijk, dat hij klaar is om te worden uitgevoerd.

## **HET HQ3 LEVEL**

In het HQ3 level, zijn de eenheden individuele soldaten en squads die zichzelf hebben ingelaten met de High Command. Wanneer jij of je squad betrokken is bij de High Command, dan ben je akkoord gegaan met het volgen van de orders van de HC, om zo je team als geheel beter te helpen. Terwijl je dit doet, zal de HC je ondersteunen, helpen met leiderschap en organisatie, en hiermee zullen je complete ervaringen in het spel verbeteren.

## **LID WORDEN VAN THE HIGH COMMAND**

Als je jouw niveau van role-playing wilt verbeteren dank an je naar voren treden en een officier worden van de HC van jouw zijde. Je zult worden gevraagd om je te houden aan de Articles of Conduct welke de spelers en de organisatie moet beschermen.

De eerste stap om officier te worden is om naar de The Officer Candidate School(OCS) van jouw zijdes HC. Op deze school leer je hoe je de gereedschappen die beschikbaar zijn om jouw leiderschap zo goed mogelijk te kunnen uitvoeren, zowel buiten als op het slagveld. Als je denkt dat je het in je hebt om mensen om je heen te leiden en te motiveren, dan kan je het in je hebben om de prestigieuze rang van degene die het hebben geschopt tot Opperbevelhebber (CinC), te verkrijgen.

Let wel het vergt speciale Kwaliteiten om een ware leider te zijn, en zij die het op een goede manier doen krijgen het respect van hun volgelingen in het spel; sommigen worden zelfs legendarisch!